домашний КОМПЬЮТЕР

май 5' 2001

стр. 123
Выиграй принтер

Король ужаса
Undying

Фантастический мир
«ДК» на CeBIT 2001

Windows XP
Что нас ждет?

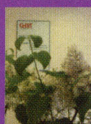
Журнал в журнале
Фотостудия

www.HomePC.ru
Рекомендованная цена в Москве — 32 руб.

домашнийКОМПЬЮТЕР CeBIT 2001 №5 2001

В НОМЕРЕ:





8, 18

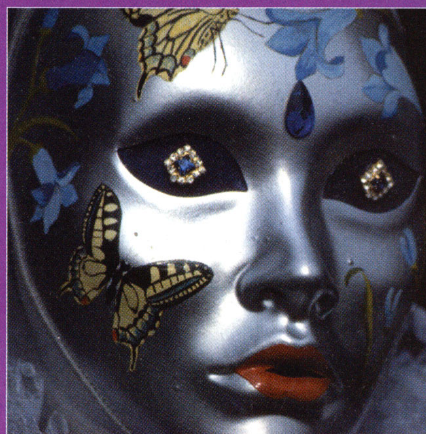
Специальный корреспондент «ДК» Алексей Ерохин к концу первого дня своей командировки чуть не сошел с ума. После многочасового блуждания вдоль кричащих стендов, моря огней, маятников, улыбок, улыбок, улыбок... он начал плавно оседать и полушептать-полукричать: «ЛЮДИ, ГДЕ Я????!!!!!!». Спокойно, Алексей! Ты на CeBIT '2001! И читатели «ДК» — вместе с тобой!







52 Виртуальное сновидение



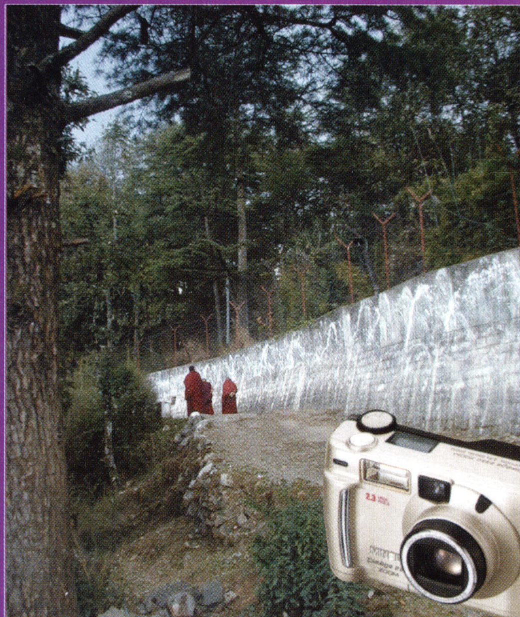
Реальность сновидений и реальность виртуального мира похожи. Сны поддаются анализу и контролю. И именно создателям виртуальных миров стоит овладеть техникой осознанного сновидения.

91 Фотостудия

Журнал в журнале, посвященный цифровой фотографии

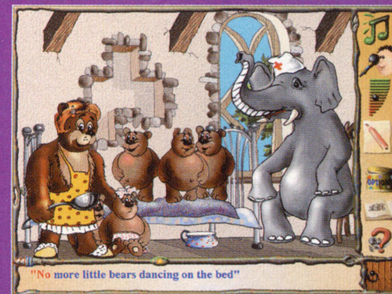
Читайте в номере:

- Удивительное путешествие в Непал
- Из камеры Olympus Camedia C990Zoom можно делать гвозди. Но не нужно
- Слайд-сканер Epson Perfection 1240U
- Как фотографировать в темном театральном зале?

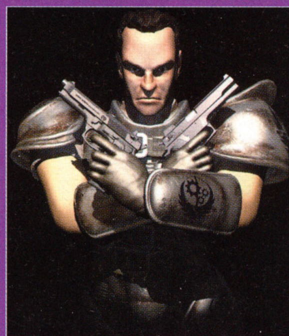


70 Кролик с зубами

Обзор обучающих дисков по английскому языку для детей. Какой выбрать?

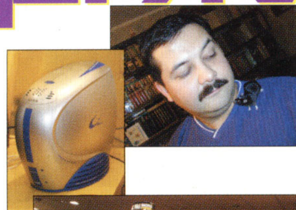


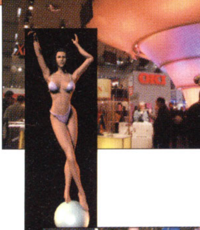
80 Fallout: Tactics

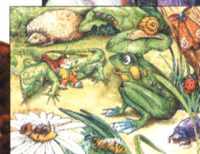


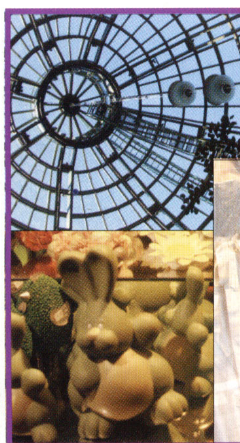
Добро пожаловать в жестокий мир, переживший ядерную войну. Здесь вас встретят гигантские крысы и скорпионы, люди-мутанты, грабители, работорговцы, «убей или будешь убит» и другие «радости жизни».

СОДЕРЖАНИЕ








Обложки блоков:

Фантастический мир CeBIT



Обложка номера:
Модель: Татьяна Муро
Фотограф: Владимир Мышкин
Стилист: Сергей Иванов
Дизайнер: Виктор Жижин

домашний КОМПЬЮТЕР №5 (59) 2001

Алексей Поликовский (главный редактор) weter@homepc.ru
Ольга Черникова (дизайн) och@homepc.ru
Алексей Ерохин (hardware) erokhin@homepc.ru
Яков Шпунт (software) yacow@homepc.ru
Ольга Шемякина (cd-rom) shemyakina@homepc.ru
Александр Беркенгейм (cawa@homepc.ru), **Лада Славникова** (lada@homepc.ru) (специальные корреспонденты)
Владимир Белко (редактор) belko@homepc.ru
Д-р Хелп drhelp@homepc.ru
Сергей Елкин (графика) elkin@zhurnal.ru
Виктор Жижин (дизайн обложки)
Егор Петушков (сканирование)

Светлана Сазонова (рекламно-маркетинговая служба) svetas@computerra.ru
Наталья Петроченкова (менеджер проектов) nata@computerra.ru

Распространение
ЗАО «Компьютерная пресса»
Сергей Тимошков (ген. директор)
kpressa@computerra.ru
Издатель: C&C Computer Publishing Limited
25, Turnbull's Lane, Gibraltar

Адрес редакции: 117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8
Телефон (095) 232-2261, 232-2263 Факс (095) 956-1938
E-mail dk@computerra.ru URL http://www.HomePC.ru

Журнал зарегистрирован Комитетом РФ по печати.
Свидетельство о регистрации № 014538.
Учредитель Д.Е. Мендрелюк
Отпечатано в типографии ScanWeb, Финляндия.
Тираж 35 000 экз.
Цена свободная.
Подписной индекс 34288

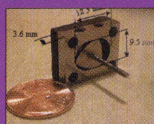
Фотосъемка в номере произведена с использованием цифровой техники, предоставленной компанией MAS Elektronik AG.
Тестовая лаборатория «ДК» оснащена процессором Pentium III-750, предоставленным фирмой ASBIS, Москва, материнской платой Soltek 65ME от фирмы K-Systems и CD-RW Philips 404, предоставленным московским представительством Philips

ASBIS PHILIPS K SYSTEMS

По всем вопросам подписки и распространения обращаться в отдел распространения. Тел.: (095) 232-21-65

Цитата месяца

«…Запрещается пользоваться аспирином, малиновым вареньем и горчичниками для снижения температуры перегревшегося компьютера». Freakosoft wwwhaharu 99 (**www.haha.ru**), раздел «Мысли и фразы».



Малютка месяца

В университете Беркли, Калифорния (**www.me.berkeley.edu/cpl/mems.html**) создан миниатюрный двигатель, назначение которого – быть источником электроэнергии для ноутбуков. Моторчик имеет десять миллиметров в высоту, двенадцать в ширину, три в глубину и работает на жидком бутане или пропане. Сейчас малютка способен дать 2,5 ватта, но разработчики утверждают, что доведут мощность до 30 ватт.

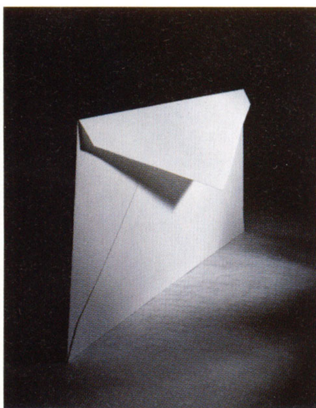
Акция месяца



Американская экологическая организация «Друзья Земли» (Friends of the Earth) провела кампанию протеста против выхода США из соглашения по обеспечению сохранности климата на планете. Президенту Бушу было направлено 40 000 электронных писем, по 1000 в час. Почтовый сервер Белого дома может принять до 150 писем в минуту. Удалось ли «зеленым» свалить сервер, неизвестно, но на момент отправки этого номера «ДК» в печать адрес господина Буша **president@ whitehouse.gov** не работал.


ПЁТР I
ОСОБЫЕ ЛЕГКИЕ


ПЁТР I
ОСОБЫЕ ЛЕГКИЕ
угольный фильтр



Как добыть компьютер: инструкция

Моя методика рассчитана на лиц 12–15 лет.

Чтобы на вашем столе появился ваш собственный компьютер, надо пройти несколько сложных этапов.

1. Первым делом решите, на что вам, собственно, этот компьютер сдался.

2. Если вы все-таки себя убедили, что компьютер вам нужен для... то вторым этапом идет убеждение в этом ваших родителей.

Этот этап считается самым медленным, самым неприятным и самым обманчивым. Все из-за того, что родители по сто с лишним раз переспрашивают: «А зачем тебе компьютер?» И разубедить их в том, что вы на нем будете «только шарики гонять да кубики переворачивать», очень сложно. (А если вы и вправду захотели компьютер лишь для игрушек, то мой вам совет: купите навороченную игровую приставку и новый телевизор. И вам хорошо, и для семьи хоть какая-то польза.)

3. Третий этап делится на две части. Задача для вас — куда поставить будущий «комп». А для родителей — где взять деньги.

4. Четвертый этап — выбор конфигурации машины. Я, например, пока родители решали, «где взять деньги», внимательно читал статьи в «ДК».

5. Этот этап можно смело назвать «телефонным», так как приходится звонить (или ходить) по фирмам, продающим компьютеры. Желательно, чтобы фирм было побольше и чтобы они находились в разных районах города.

Я для себя избрал такую тактику: нарисовал таблицу из четырех колонок: название фирмы, телефоны и адреса, предлагаемая максимальная конфигурация с ценой, желаемая вами конфигурация с ценой.

Заполнив таблицу, проведите соответствующую аналитическую работу.

6. Самое трепетное и долгожданное: покупка!!!

Я уже прошел первые пять этапов. Скоро мой день рождения, и в этот день я пойду оформлять покупку. Чего и вам желаю.

DOS-видания!

Саша Ермаков, Ярославль

Кот Коннект уронил монитор

Пишу вам у могилы своего монитора, который был уронен моим котом Коннектом. После чего нарушитель спокойствия был подвергнут водным процедурам в полной ванне.

До проделок Коннекта компьютер использовался как инструмент начинающего программиста и геймера. Не без удовольствия на нем писал я программы на VBA, VC++, HTML. А также, как нормальный владелец «компа», люблю «погамиться» в Q3, Unreal Tournament, Carmageddon, Total Annihilation и др. Господа! С появлением новых рулезных фичек стало больше «чайников». Но это еще половина проблемы. Эти «чайники» не стараются вырасти хотя бы до пользователей, но, вообразив себя программерами и технарями, лезут своими кривыми ручками в BIOS, реестр и т.д. Но самое смешное, что потом на вопрос: «Что делал?» — они отвечают не менее смешно: «Ничего!». Эти «дятлы» вставляют в сидюк диск «лазерной стороной вверх ногами», считают, что Интернет — это калькулятор, который нужно запускать. И не дай бог вам с ними спорить, это бесполезно.

Огромное спасибо редакции «ДК», выпускающей такой отличный обучающий журнал, благодаря которому станет меньше «чайников», багов и «шляп», которые и без того надоели.

Ваш Анатолий Шевчук, Братск

Если руки правильно вставлены

Дело было в поселке, где я летом отдыхаю. Сидели мы как-то с другом, играли на гитаре, да вдруг взяли и подобрали к своим стихам аккорды, и получилось что-то вроде песни. Все лето мы эту песню доводили до ума, а потом, вернувшись в город, поехали на радиорынок и купили там диск с Sound Forge. (Я как раз вспомнил, что этот замечательный звуковой редактор как-то упоминался на ваших страницах.) Благо у друга есть компьютер.

Записав и обработав летний материал, мы поняли, что в нас есть потенциал, и решили создать группу — не коммерческую, а так, для своего удовольствия. И тут же столкнулись с проблемой: у нас не было никаких инструментов, кроме акустических гитар. Ну, с ударными и бас-гитарой нам опять помог компьютер — программа Cakewalk. Но вот электрогитару хотелось иметь живую. В принципе, я уже как-то раз делал себе электрогитару, но на этот раз дело застопорилось. И вот покупаю снова ваш журнал и узнаю, что есть такой сайт **www.guitars.ru**. А у друга в школе — Интернет. Так он накачал столько полезной информации! Думаю, своя электрогитара у нас скоро появится. Может быть, и бас-гитару смастерим.

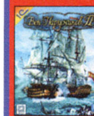
Еще как-то паял я к звукоснимателю одну примочку. Некоторые недостающие детали пришлось заменить на похожие с примерно такими же характеристиками (как я думал). А когда включил попробовать — оказалось, что работает только один режим, и фонит страшно. В общем, ничего хорошего. И тут опять выручил «ДК»: из него я узнал, что есть такая «прога» Electronics Work Bench. Теперь, думаю, проблем с паянием не будет.

Конечно, можно все эти вещи купить в магазине, но у нас нет столько денег. А если у человека руки правильно вставлены, то он может делать инструменты не хуже магазинных, только было бы желание.

У нас еще много великих дел: нужно закончить свой первый сингл, нарисовать к нему обложку, сделать документацию, запустить сингл в форма-

Лучшее письмо месяца

В этот раз приз за лучшее письмо месяца получает **Саша Ермаков**, *Ярославль*. Приз — диск «Век парусников II» от компании «1С».



Век парусников II

Морская стратегия, которая будет интересна как фанатам военно-стратегических игр, так и любителям стратегий в реальном времени

**Адрес редакции: 117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8.
E-mail: lada@homepc.ru**

те MP3 в Интернет... Да, компьютер — это целая вселенная возможностей в творчестве. Спасибо, что помогаете разобраться в этой вселенной и наставляете на путь истинный.

Сергей, Нижний Новгород

Допустим, вы играете за тараканов!

Иногда компании, которые разрабатывают игры, пытаются совместить два или более жанров в одной игре. Так как я программировать еще не умею (уроки информатики не в счет), то пока могу предложить только идейки.

Например, можно совместить экономическую и военную стратегии, но нестандартным путем. Допустим, на планете имеются несколько враждующих империй (за одну из которых играете вы). Но! Вы должны будете не разгромить ваших соперников, а наоборот — создать с ними вечный союз, т.е. мир. А как — это уже ваши проблемы. Заодно нужно будет помирить империи, которые управляются не вами. В конечном итоге на планете должен воцариться мир.

Или вот: обычно в 3D-action вы становитесь каким-нибудь супер-пупер-героем и должны разрушить завод неприятеля, или подземную базу, или вражеский корабль (не важно). А ведь можно поиграть и наоборот: вы, простой солдат, слуга главаря (босса), должны будете отбить атаки какого-нибудь отряда «Delta». Самое интересное в том, что у этих ребят из отряда интеллект должен быть намного больше, чем у вашей пропаганды. В обычных стрелялках вы играли роль нападающего, а теперь извольте защищаться. Забавно, не правда ли?

Еще плод моей фантазии: допустим, вы играете за тараканов! Вы будете спасаться от людей и стараться спасти свою семью. Можно выбирать мир — квартиру из десятков предложенных. Уровень сложности будет зависеть от количества проживающих людей и от качества имеющейся пищи. Неплохо, по-моему.

Я также думал и об усовершенствовании «железа». Хорошо бы принтеры клали вновь отпечатанные листы не сверху, а снизу предыдущих. Для этого нужно снабдить принтеры степлером. А то представляете — печатали вы реферат страниц на двадцать, а потом должны все это перекладывать в нужном порядке. Вся загвоздка в том, что чернила должны моментально высыхать, чтобы не мазать соседние листы. Значит, чернила тоже надо усовершенствовать...

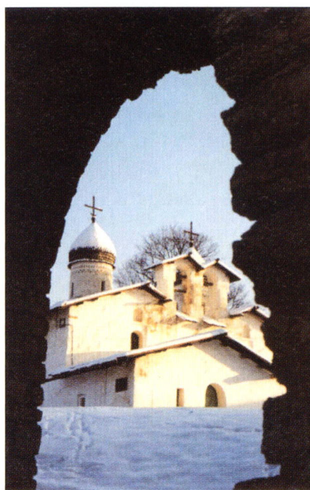
Кстати: вам, дорогая редакция, я бы хотел порекомендовать устраивать побольше таких конкурсов, где надо поработать мозгами. Как «Два кило», например. Это гораздо интереснее, чем просто испытывать удачу в лотерее или «Казино», поверьте мне!

Валерий Медведев, Волгоград

Вовремя одумался!

Меня просто поразил ваш рассказ о процессорах от фирмы AMD и материнских платах под них. Честно говоря, я даже чуть было не купил одну из таких плат (PC Chips), но, слава Богу, передумал!

Максим Саврасов, Воронеж



Подарок читателям и редакции

Это уголок древнего Пскова — у нас есть что посмотреть! Снимаем оптическими камерами, на цифровой аппарат пока «не тянем». Стараемся делать людям добро. Жена учитель, я врач.

Желаем всех благ!

Абдулаев, Псков

Наш ответ Елкину!

ELKIN, ты все рисуешь портреты читателей, теперь я хочу нарисовать твой портрет. Держись, Серега.



Den, г. Райчихинск Амурской обл.



Если у вас выключен компьютер, а в нем находится диск, который срочно нужен, или просто заело CD-ROM, то можно открыть его вручную. Берете шпильку для волос или скрепку, распрямляете ее и вставляете в дырочку на передней панели CD-ROM-дисковода (обычно она находится выше/левее кнопки «Eject»).

Михаил Махалов,
Нефтеюганск

* * *

Если ваш матричный принтер Epson (или совместимый) использует драйвер Epson9.drv, то качество печати можно значительно улучшить. Для этого следует установить драйвер для принтера Okidata ML92 IBM и выбрать разрешение печати 240x216 dpi. Качество печати приближается к струйному. Правда, медленнее печатает, но качество того стоит! Я проверял этот драйвер на принтерах Epson LX1050+ и RobotronCM6329.

Константин Лопачак,
Нижний Тагил

* * *

Если вы хотите, чтобы при загрузке Windows загружалась какая-нибудь мелодия, которой вы никак не можете насладиться, то на кнопке **Пуск** щелкните правой кнопкой мыши и выбирайте **Открыть — Программы — Автозагрузка.** В Автозагрузку помещаете ярлык с путем к вашему музыкальному файлу. А в настройках своего проигрывателя сделайте так, чтобы запись повторялась бесконечно. Можно также прикольнуться над одним из своих друзей: помещаете на его «комп» запись своего голоса (например: «Внимание! Через десять секунд произойдет полное форматирование дисков!»). Увеличиваете громкость на полную (вам повезет, если у вашего друга стоят большие колонки 8-D). Только надо изменить голос, а то прикол не совсем выйдет.

Егор

Каждое письмо, поступившее в пункт обмена опыта, участвует в розыгрыше призов

Сегодня приз получают:
Михаил Махалов, *Нефтеюганск* —
CD-ROM «Новый Бармалей» от компании NIKITA
Андрей Шварцкопф, *Павлодар* (Казахстан) —
CD-ROM «Олигархия» от компании «Руссобит-М»
Константин Лопачак, *Нижний Тагил* —
CD-ROM «Lingvo» от компании ABBYY



НОВЫЙ БАРМАЛЕЙ

Игра для детей, в которой вместе с мальчиком Витей вас ждут необыкновенные приключения и борьба с Бармалеем в Африке.



LINGVO 6.0

Система электронных словарей, позволяющая переводить слова и словосочетания с английского языка и обратно за считанные секунды, не вставая из-за компьютера.



ОЛИГАРХИЯ

Эта игра — экономическая стратегия. Вы никогда не мечтали разбогатеть? У вас есть шанс!

Адрес пункта обмена опыта: 117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8.
E-mail: lada@homepc.ru

* * *

Если вы работаете под Win'98 и хотите читать текстовые файлы ДОС не выходя из «старого доброго» Notepad, то после открытия документа с текстом ДОС смените ваш текущий шрифт, по умолчанию это fixedsys, на terminal. Это можно сделать через меню **Правка — Шрифт**. Не забудьте при выходе или переходе на текстовые файлы с кодировкой ANSI вернуть стандартный или свой родной и любимый шрифт обратно.

Дмитрий Иванов

* * *

Эту информацию должен знать каждый т.к. она облегчает жизнь. Но в первую очередь она рассчитана на начинающих пользователей (сам им был и с трудом это все накапливал).

1. Если хотите изменить разрешение, не лезьте в Панель управления. На Рабочем столе щелчком правой кнопки мыши можно вызвать **Свойства экрана** непосредственно.

2. Чтобы открыть раздел **Система** из Панели управления, щелкните правой кнопкой мыши на значке **Мой компьютер** и выберите **Свойства.** Или просто в любом окне нажмите Win + Break.

3. Если вам надо хранить папку **Мои документы** в другом месте (на другом диске), то на Рабочем столе опять же щелчком правой кнопки мыши на «Моих документах» измените старый путь на нужный вам.

4. Параметры сети отображаются в свойствах **Сетевого окружения** на Рабочем столе.

Надеюсь, своими простыми советами я облегчил жизнь хотя бы одному человеку.

А.А. Резников

* * *

Я хочу продолжить тему, которую начал читатель Виктор в 3-м номере «ДК» за этот год. Щелкнув правой кнопкой мыши по Рабочему столу, выберем в открывшемся меню пункт **Создать** (папку, ярлык, текстовый файл и т.д. — по желанию). Если вы хотите поместить туда новый тип файла, следуйте следующим инструкциям:

1. Устанавливаем саму программу, которая должна будет работать с данным типом файлов.

2. Смотрим расширение файла данной программы.

3. Создаем пустой файл с этим расширением.

4. Помещаем этот файл в папку C:\Windows\Shell New\

5. Запускаем редактор реестра Regedit (предварительно сохраните файлы реестра!!!).

6. Разверните в левой части окна ветвь HKEY_CLASSES_ROOT

7. Выберите расширение, соответствующее тому типу файлов, который вы собираетесь создавать.

8. Выберите внутри раздела этого расширения пункт ShellNew. Если такового нет, создайте его.

9. Щелкните правой кнопкой мышки в левой части окна. Выберите пункт меню **Создать — Строковый параметр**.

10. Дайте новому элементу имя FileName, а в кавычках введите имя файла, который создали и поместили в папке C:\Windows\ ShellNew.

11. После проделанных операций закройте все приложения и перезапустите Windows.

Еще один вариант:

1. Устанавливаем саму программу.
2. Смотрим расширение файла данной программы.
3. Запускаем редактор реестра.
4. Ищем соответствующее расширение.
5. Выбираем внутри раздела этого расширения пункт ShellNew. Если такового нет, создаем его.
6. Щелкнув правой кнопкой мышки в левой части окна, выбираем пункт меню **Создать – Строковый параметр**.
7. Даем новому элементу имя NullFile.
8. После проделанных операций закрываем все приложения и перезапускаем Windows.

Сергей Арутюнян

* * *

Предлагаю мой небольшой, но полезный совет всем, кто использует принтер Epson LX-1050+. Под Windows 95 этот принтер может некорректно работать с таблицами из-за отсутствия стандартных драйверов. Можно попробовать установить драйверы от модели EX. Но если они не помогут решить проблему, то остается лишь обновить Windows до 98-й версии.

Михаил Смирнов aka Painkiller

* * *

Для пользователей Win'95 есть такой прикольчик. Нажмите кнопку Esc, а потом alt+"-". В результате можно убрать кнопку Пуск, передвинуть ее на другое место.

Mulder

* * *

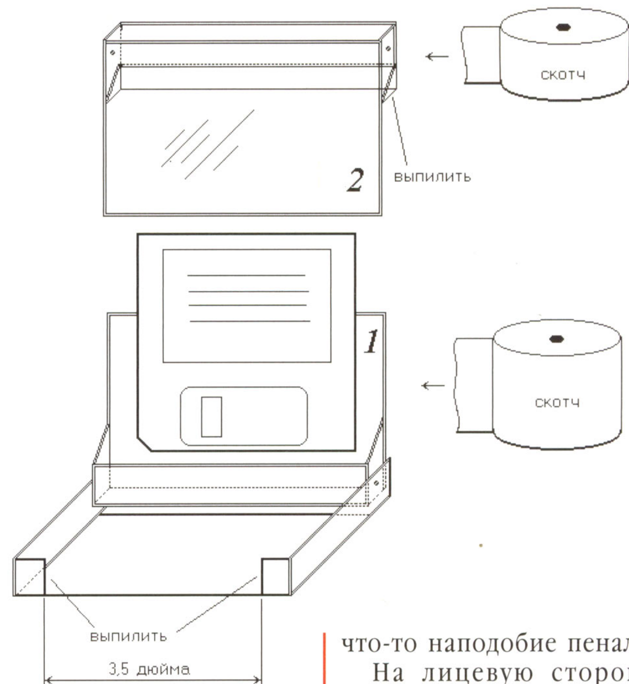
Упоминаемая в совете Романа Лещука («ДК» №1 за 2001 г.) программа из папки \Program Files\Common Files\Microsoft Shared\Equation\EQNEDT32.EXE – это не что иное, как стандартный Редактор формул из комплекта Word (начиная с его версии 6.0), и для вставки в документы Word формул с помощью этого редактора совершенно нет необходимости запускать его как отдельную программу. Достаточно лишь выбрать в меню Word пункт **Вставка**, **Объект**, а в появившемся диалоговом окне выбрать в списке возможных объектов пункт **Microsoft Equation** (записанный после этого названия номер версии не важен) и щелкнуть мышью на кнопке **ОК**. Тогда запуск Редактора формул производится в среде Word, т.е. появляется дополнительная панель инструментов для выбора компонентов формульных конструкций, и главное меню временно заменяется на несколько иное, а ввод формулы производится прямо в документе внутри ограниченного пунктирной рамкой поля объекта. Для редактирования уже введенной формулы достаточно двойного щелчка мышью на ней (кроме случаев, когда формула набиралась в одной версии Редактора формул, а вы пытаетесь редактировать ее в другой его версии). Вообще говоря, о работе с Редактором формул Word рассказывается практически в любой книге об этом текстовом процессоре; упоминание есть и во встроенном файле Help редактора Word (для Редактора формул имеется свой встроенный Help, который доступен во время вставки/редактирования формулы). Поэтому остается только дать пользователям еще один универсальный совет: НЕ ЗАБЫВАЙТЕ ЧИТАТЬ ДОКУМЕНТАЦИЮ! Тогда очень многие полезные возможности будут доступны достаточно простыми способами.

Остается только добавить, что Редактор формул (по крайней мере для Word 95 и 97) не устанавливается по умолчанию вместе с Word. Поэтому, чтобы получить возможность работать с Редактором формул, нужно при установке (или доустановке) Word выбрать режим ручной установки и обязательно пометить в списке инсталлируемых компонентов соответствующий флажок.

Д. Ю. Усенков, Москва

* * *

Простая и удобная коробочка для хранения и переноски дискет формата 3,5. Вмещает ровно четыре дискеты (зачастую большее их количество носить не имеет смысла). Коробочка собирается из двух подкассетников от обычных аудиокассет, немного подпиленных и склеенных скотчем (см. рисунок). Она состоит из двух частей: первая, в которую вставляются дискеты (в зависимости от необходимости может раскрываться или быть наглухо закрытой). Вторая, если в коробочку помещены все четыре дискеты, плотно надевается сверху, образуя при этом что-то наподобие пенала.



На лицевую сторону под скотч можно поместить цветную вырезку из журнала, номера телефонов или календарь, изготовленный в Office 2000. При соответствующей аккуратности и фантазии у вас получится отличный box, глядя на который ваши друзья будут спрашивать, где такой можно приобрести

Андрей Шварцкопф, Павлодар



Редакция не несет ответственности за советы, которые читатели дают друг другу.

Смартфон в песочнице

У этих вещей нет цены. Некоторые из них еще не продаются. Но на выставке CeBIT '2001 все они дружно кружили головы посетителям — какое цветовое богатство! какое богатство функций! и какая удивительная жизнь ждет нас всех в ближайшем будущем, когда в каждой песочнице будет пиликать смартфон и каждый сноб оснастит себя маленьким daVinchi! Это только начало нашего путешествия по самой знаменитой хайтековской выставке современности. Добро пожаловать дальше, вглубь журнала и вглубь фантастического мира CeBIT '2001!



Корпус компьютера, дизайн Eupa

Победы лучших пилотов Германии сформировали дизайн Eupa класса Turbo1. Несомненно, этот компьютер украсит фюзеляж вашего личного аэроплана или капот шестиколесного «Ягуара». При установке на переднем колесе «Харлея-Дэвидсона» он может сэкономить до 20 процентов топлива. А просто на рабочем столе напомнит о последних успехах Михаэля Шумахера.



Смартфон NEC для малышей

Японские дети счастливы — у них появился собственный смартфон. Теперь они могут смотреть мультики прямо в песочнице. Японские матери тоже счастливы: в любой момент они могут услышать и увидеть чадо, спросить, не испачкана ли одежда, и убедиться, что она в норме (или не в норме). Смартфон даже в закрытом виде переливается всеми цветами радуги. Обратите внимание на дизайн — это типичное волшебное яйцо из сказки.

Очки виртуальной реальности Sony Glasstron

Удивительно идут женщинам, неплохо смотрятся на мужчинах. Но тому, кто их носит, все равно, как он выглядит: перед его глазами, задевая крыльями ресницы, мчатся монстры из модной игры Serious Sam (о ней дальше в номере); перед его лицом, плавно огибая нос, скользит текст, набранный в Word'e... Носить такие очки практически означает пересадить генератор картинок — компьютер — в голову!



Карманный компьютер HP Jornada Pocket PC с фотомодулем HP Jornada Pocket Camera

Легким движением руки вы присоединяете к Jornada Pocket PC модуль Jornada Pocket Camera — и ваш миниатюрный компьютер превращается в миниатюрную цифровую камеру. Принцип съемки прост: «наводи и щелкай». Все заботы об автоматическом фокусе, балансе белого цвета и цифровом зуме берет на себя компьютер. Жизнь насекомых и цветов можно снимать с расстояния 10 см. И тут же просматривать кадры на цветном дисплее. И тут же добавлять голосовую заметку: «Этого калифорнийского жука я снял в Калифорнии». И тут же пересылать снимок электронной почтой друзьям-юннатам в Австралию!





Ручной компьютер Royal daVinchi с клавиатурой типа «бабочка»

Салонный хендтоп со скромным названием «да Винчи» очень идет к фраку и смокингу, если они выдержаны в классическом черном тоне. Процедура такова: вы томно разваливаетесь в кресле английского клуба, говорите бармену: «Вермут и водка. Как всегда. Взболтать, но не смешивать», небрежно достаете черный с золотом портсигар, бережно добавляете к нему «да Винчи» и клавиатуру-«бабочку» и набираете короткий текст: «Дорогой Джон, я не смогу сегодня отобедать у тебя, мне опять придется быть на приеме Ее Величества».



Ноутбук для экстремальных путешествий Panasonic Toughbook28

Этот ноутбук сделан для настоящих парней! Он показал, на что способен, во время гонок на мотоциклах «Париж — Дакар». Он не боится пыли, тряски, жары, холода, падения с обрыва, прыжков через шестиметровые овраги, а также легко переносит нападение хищных зверей и птиц. Сделано в Японии, проверено в Африке!

Текст и фото: Алексей Ерохин, специальный корреспондент «ДК» на CeBIT '2001

Император иллюзий



Фото: Олег Сердечников

Именно так иногда называет себя Сергей Лукьяненко, известный писатель-фантаст. И этот титул, на мой взгляд, не лишен основания.

Андрей Минкевич, автор «Домашнего компьютера» и старый виртуальный знакомый Сергея Лукьяненко, давно собирался встретиться с ним в «реале» и попить пива. Я же воспользовалась этой возможностью, чтобы взять интервью, хотя с трудом представляла себе, как можно совместить дружеское попивание пива с работающим диктофоном и серьезными вопросами. Да еще и фотографа Олега Сердечникова с собой прихватила. И вот мы завалились к Императору домой небольшой компанией, позвякивая полным рюкзаком пивных бутылок.

Мы ходим по квартире Лукьяненко и рассматриваем книги на многочисленных стеллажах, всевозможные призы, завоеванные на конкурсах и фестивалях фантастики… Сергей снимает призы со шкафов, достает из-за дивана «Меч Руматы», позирует для фотографа.

Потом мы разливаем пиво по кружкам, Лукьяненко садится в крутящееся кресло перед монитором своего компьютера, я скромненько присаживаюсь в другом конце комнаты на диванчике. Олег ползает по полу, расставляя призы, чтобы сфотографировать их.

Я включаю диктофон и через всю комнату задаю первый вопрос:

— Сергей, а у Вас какой компьютер?

— У меня уже старенький. «Пень второй 233-й», но я ОЗУ себе добил до 192, монитор обновил. В общем, хватает, только на играх тормозит.

— А в какие игры Вы играете?

— RPG-шные, стратегические, в первую очередь, конечно, Heroes.

О, мы нашли собрата по разуму. Глаза у Андрея и у меня загораются, мы бурно обсуждаем труднопроходимые карты, отличия вторых «Хероизов» от третьих. Мы пересаживаемся на ковер перед Сергеем, важно сидящим в своем рабочем кресле. Но надо же как-то продолжать интервью, я с трудом отрываюсь от интересной темы, перебиваю Андрея и спрашиваю:

— Сергей, а много времени проводите за компьютером?

— За компьютером — много. Я пишу на нем. И отдыхаю тоже.

— А в Интернете?

— Сейчас нет. Раньше и по восемь часов в день сидел, и по десять.

«Еще пять лет назад виртуальный мир был выдумкой фантастов. Уже существовали компьютерные сети, шлемы, виртуальные костюмы, но все это было профанацией. Были созданы сотни игр, где герой мог свободно перемещаться в объемном и красочном киберпространстве, но о виртуальности и речи идти не могло», — писал Сергей Лукьяненко в 1996 году в «Лабиринте отражений», практически ничего не зная о сети Интернет. Еще пять лет назад виртуальный мир был выдумкой Императора иллюзий.

— А что такое, по Вашему мнению, виртуальность?

— Созданная искусственным образом иллюзия реального мира, которая не является физической реальностью, но выглядит таковой для наблюдателя. Конечно, полноценной виртуальности не существует на данный момент, на этом уровне развития науки и техники.

— Ну почему? Если человек будет верить в то, что это реальность, то она для него и будет настоящей реальностью, — спорю я.

— Да, конечно, если он будет подыгрывать. Я именно от этого отталкивался, когда придумывал «Лабиринт отражений». Можно вспомнить, например, как еще в первом «Думе», когда из-за угла первый раз выходил монстр и кидался огненным зарядом, люди порой с криком падали со стула.

Андрей вторгается в разговор:

— У меня один знакомый говорил, что после того, как он прошел первый Doom, не мог себя заставить выходить из-за угла на улице сразу. Вначале выглядывал.

— Ну да, старый анекдот такой есть: как отличить думера от нормального человека? Думер вначале из-за угла выглядывает, — улыбается Сергей Лукьяненко.

Мы наливаем еще пива и продолжаем:

— Сергей, вот Вы в «Лабиринте» говорили, что «любое изменение общества — техническое, социальное или комплексное — как глубина, никоим образом не меняло индивидуальной морали… Глупо считать, что виртуальность сделала людей хуже, чем они есть. Смешно надеяться, что она сделает их лучше. Нам дали инструмент, а будем мы им строить или разбивать черепа — зави-


Фото: Олег Сердечников

в первом «думе», когда из-за угла выходил монстр и кидался огненным зарядом, люди порой с криком падали со стула

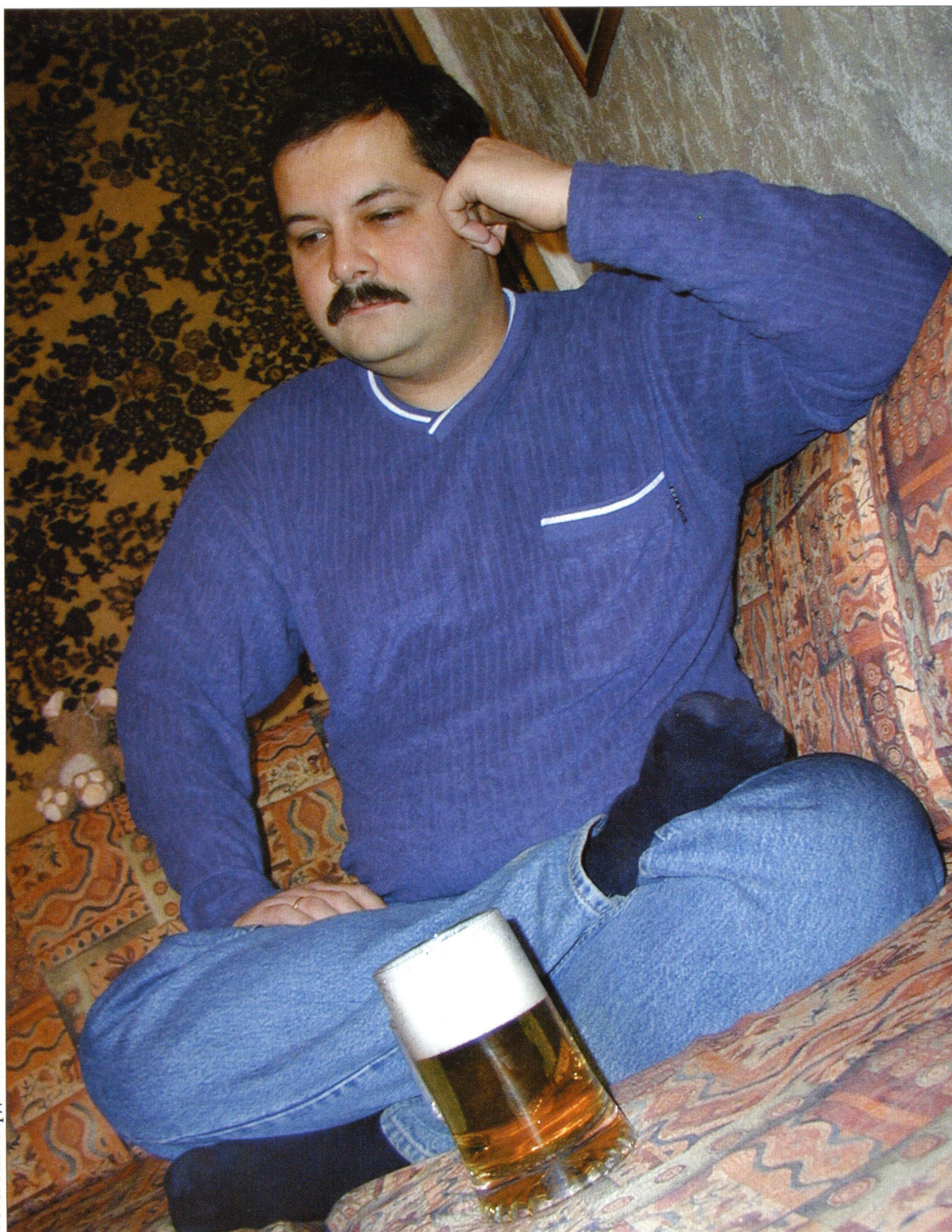


Фото: Олег Сердечников

совершенно серьезные люди начинают выступать в роли маленьких девочек, бухгалтеров солидных фирм...

сит от нас». Получается, что неважно в каком мире (виртуальном или реальном) человек существует, так?

— Нет. Ну, если брать имеющиеся аналоги виртуальности: компьютерные сети Интернет, ФИДО, то они, конечно, несколько меняют характер человека. Образ человека в Сети и в реальности различается. Человек в Сети выбирает какую-то манеру поведения, а потом она за ним закрепилась, и всё, она как клеймо на нем повисла, и человек живет под этой маской, хотя в реальной жизни это может быть ну абсолютно другой человек.

— А почему Вы называете это маской?

— Может, это, наоборот, его глубинная сущность? — поддерживает меня Андрей.

— Может быть, может... — отвечает Лукьяненко. — На мой взгляд, с равной вероятностью это может быть как маска, так и проявление настоящего характера, несмягченного. Для многих сам факт того, что общение идет не в реале, а в виртуале — сразу провоцирует на более грубое поведение, хамское, несдержанное.

— Может, такая импульсивность характерна для молодого человека? А для зрелого человека — это возможность сознательного построения личности, отличной от своей? — спрашивает Андрей.

— Может... — Сергей закуривает трубку. — Я несколько раз крупно ошибался, когда было видно, что человек ведет себя как подросток, а потом выяснялось, что ему уже лет сорок, что он — доктор наук, к примеру, в реальной жизни — серьезный, милейший человек. Совершенно серьезные люди, которых я бы никогда не заподозрил в стремлении надеть какую-то маску, начинают выступать в роли маленьких девочек, бухгалтеров солидных фирм... Но их виртуальный образ совершенно не совпадает с реальным.

— А Вам не встречались такие люди, чья виртуальная личность стала преобладать над реальной?

— Встречались. Это часто происходит. Вначале человек начинает играть, а потом игра перерастает во что-то более серьезное. Известный психологический прием: если минут пять постоять перед зеркалом, радостно в него улыбаясь, то настроение станет лучше. То есть внешнее проявление эмоций будет влиять на внутреннее состояние.

— Но Вы сами говорите, что люди становятся более агрессивными в Сети, более несдержанными.

— Ох, да. Есть человек пять, например, которые ни дня не могут прожить без того, чтобы не сказать мне какую-нибудь гадость, не написать хамского письма в мой адрес, покричать, что Лукьяненко — гад, исписался... Вот однажды появился парень, который написал, что все мои книги ему нравятся, но вот «Остров Русь» — полное дерьмо. И что, мол, ты та-

кое больше не пиши. Я ему вежливо ответил, что не считаю эту книгу неудачной. Так он начал кричать: «Ах, значит, ты не прислушиваешься к моему доброму совету?» В таких случаях ругань может затянуться надолго. Надо вовремя остановиться и уйти, хотя и остается неприятный осадок. А человек прыгает подобно обезьяне и кричит: «Я победил, я победил, я плюнул последним!»

— Сергей, вот Вы говорите, что в Сети образ человека меняется. А Вы там тоже другой?

— Я? Более импульсивный. Ну, я и в жизни достаточно импульсивен, по гороскопу — Овен. В Сети я достаточно легко отвечаю на грубость грубостью.

— А в жизни?

— В жизни могу, но меня надо долго заводить. В реальной жизни я, скорее, уйду от разговора, просто перестану общаться. В Сети я могу провести долгую дискуссию.

— Если обобщить: как Интернет влияет на сознание людей?

— Создается другой стиль общения. Более безответственный, агрессивный. Иногда читаю электронные письма своих друзей и думаю: «Господи, ну чего он полез в этот спор? Ну зачем? Ну какой смысл?» Тем более, что там никто никому не сможет ничего доказать.

— А в реальной жизни человек меняется? Я имею в виду, человек — много времени проводящий в Сети?

— Если он достаточно много времени проводит в Сети, то да, манера поведения начинает меняться. Человек мало приспособлен к подобному информационному потоку. Существует некий предел. Человек может выдержать без ущерба для собственной психики определенный объем общения. Средний кроманьонец за свою жизнь видел несколько сотен человек. Появление чужака в племени было событием всей жизни... А сейчас информационная нагрузка огромна. События идут со всех сторон, ты имеешь возможность контактировать с десятками, а то и сотнями разных людей. И это дает очень большую нагрузку на психику. В этом плане Интернет просто вреден. Он ведет к стрессам, неврозам.

— А что же такое Интернет тогда, по Вашему мнению? Болезнь?

— Это замечательный рабочий инструмент для получения необходимой информации, но это параллельно и инструмент для развлечений. И если с информационной своей функцией Интернет, на мой взгляд, вполне справляется (в нем можно найти все, что тебя интересует), то функция общения входит в противоречие со способностью человеческого мозга осмысливать в день определенное количество новой информации.

— Может ли человек полностью уйти в Интернет, заменить реальное общение жизнью в Сети?

— Из моих личных наблюдений — и над собой в том числе (я тоже всем этим переболел), — могу сказать, что увлечение Интернетом, как правило, проходит. Я писал «Фальшивые зеркала», чтобы избавить себя от интернет-зависимости. Увлечение человека Интернетом может продолжаться несколько дней, недель... Это недели вялого любопытства, скачивания порнографических фотографий, беготни по развлекательным ресурсам... Потом очень часто человек впадает в жесткую фазу интернет-зависимости, когда он сидит в чатах, проводит все время в Сети, называет всех только «никами».



— А у Вас в этой фазе не было заскоков, когда начинаешь в жизни действовать как в Сети? Мне, например, снились сны с гиперссылками. Нажимаешь на ссылку, попадаешь в другой сон. А еще на кнопку лифта стала нажимать два раза, как

**— вы себя идд-денн-ти-ффи-цируете с мышью? — уже еле справляюсь с таким сложным словом я.
— да, конечно. ну, я, скорее, боевая мышь**

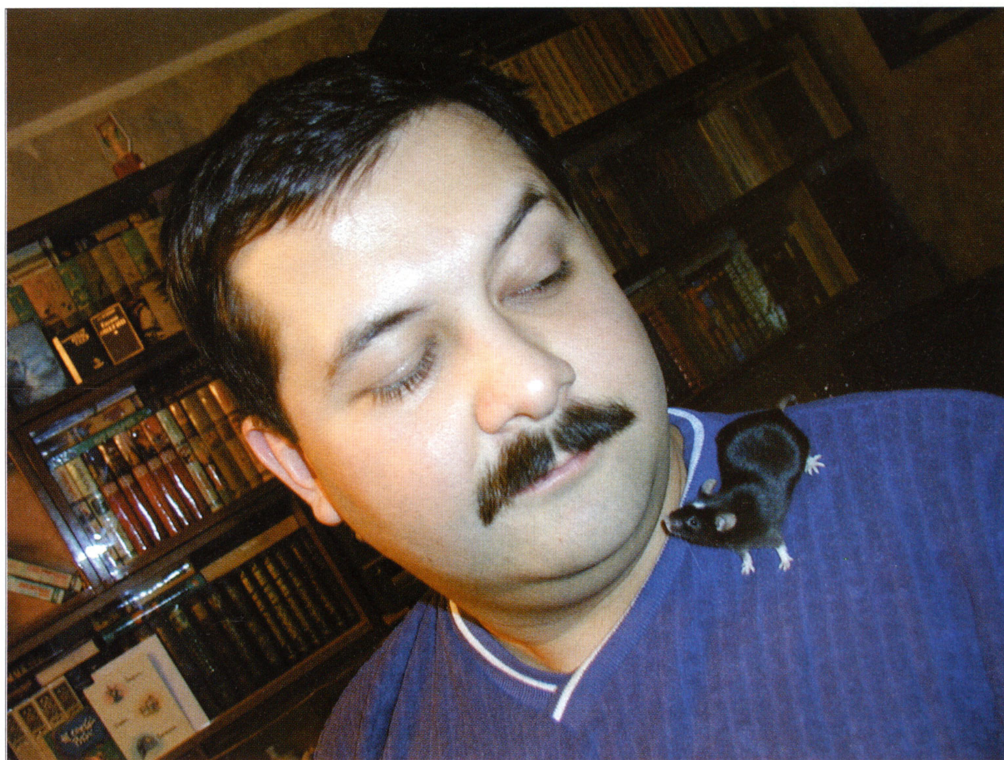


Фото: Олег Сердечников


Фото: Олег Сердечников

в будущем человеку перед компьютером сидеть станет комфортней, ему будет казаться, что он сидит во дворце, ему прекрасная гурия пером павлина щекочет пятки

на мышку, — делюсь своим опытом я.

— Нет, такого у меня не было, — смеется Лукьяненко. — В какой-то момент я начал избавляться от интернет-зависимости. Наступает исцеление, особенно по весне. Становится приятнее находиться на улице, человек выходит, оглядывается, начинает влюбляться, ездить за город. Конечно, определенный процент людей (процентов десять, я думаю) все-таки зависает в Сети. Их всегда можно встретить в онлайне. Иногда они засыпают на клавиатуре. Сидишь разговариваешь где-нибудь в чате, вдруг видишь, что тарабарщина у кого-нибудь полезла. Понимаешь, что он либо руки, либо голову уронил на клавиатуру.

— А Вы себя мыслите без Сети?

— В принципе, да. Но это все равно, что сказать: я мыслю себя без холодильника, телефона, телевизора, стиральной машины… Можно жить и без всего этого, но тогда будет неудобство той или иной степени. Сейчас я смог бы без Интернета жить, а что будет через полгода, я не знаю. Может быть, у меня будет новый роман с Интернетом…

— Но без компьютера-то Вы жить точно не можете, да? Вы же на нем пишете.

— Писать — да. У меня было три периода. Я начинал писать ручкой, на бумаге, потом перешел на пишущую машинку. Это было качественное изменение. Я обнаружил, что текст совершенно по-другому пишется и строится. Я знаю, что многие писатели не могут перейти на компьютер.

— А как меняется текст?

— Он становится более четким. Появляется большая упругость, сжатость текста. Наша классическая литература была бы невозможна, если бы Бунин, Чехов, Пушкин писали на компьютере. Вот текст у Бунина, его манера письма, более характерен для пишущей машинки, нежели для ручки. Хемингуэй таскал с собой пишущую машинку везде. У него видна большая сжатость, рубленость и энергичность текста. Тексты, написанные гусиным пером, ручкой, на машинке или на компьютере, — кардинально отличаются. Я знаю любителей писать карандашом.

— У Вас есть какие-либо свои приемы?

— Да. У меня для каждой вещи свой шрифт, размер шрифта. Если вещь новая, то я вначале сижу за компьютером и подбираю. Написал пару слов, поменял, поменял, пока не пришел к какому-то соответствию с тем, что я хочу. Например, мне надо, чтобы было коротко, резко, а текст, написанный тем шрифтом, ко-

торый у меня стоит, получается более плавный, мягкий, раздумчивый.

— А у Вас есть приметы, которым Вы следуете в то время, пока пишете роман?

— Когда я работаю, я знаю, что если выйду из дома до того, как поработал, в этот день уже не смогу писать, собьется некий настрой. Максимум, что я могу сделать — выбежать в магазин за банкой кофе. А если надо полчаса пробыть на улице, то, вернувшись, я, скорее всего, не смогу сесть за работу. Буду играть в игрушки, читать почту. Рабочее состояние — это закрытые жалюзи, электрический свет, то есть отключение.

— Некая виртуальная реальность?

— Ну да. Надо вживаться в мир произведения, поэтому стараешься предельно отключиться от внешнего мира. А когда книга написана, тогда, конечно, все совершенно по-другому.

Мы перебираемся на диван. Вернее, Сергей Лукьяненко туда перебирается (для того, чтобы его можно было фотографировать с новой позиции, а то Олег уже заскучал без работы), а мы с Андреем сидим на ковре, потому что места для всех на диване все равно нет. У меня уже слегка кружится голова от выпитого, но я героически продолжаю серьезный разговор:

— А не могли бы Вы сформулировать те идеи, которые пытаетесь донести до читателя через свои книги?

— У меня несколько основных идей, которые отражаются во всех моих книгах. Тема свободы. Что это такое, в какой форме она для человека возможна, в какой опасна. О свободе я говорил даже в своих самых развлекательных книгах.

— А еще?

— Тема Бога. Хотя я считаю себя неверующим человеком, но пройти мимо этой темы не могу. Даже если Бога нет, его необходимо придумать.

— А какая Вам религия ближе?

— Наверное, протестантизм, англиканство.

— Это из-за той свободы, которая есть в этих направлениях христианства?

— Да. Я понимаю, что меня должно тянуть к православию, но современная православная церковь вызывает у меня резкое отторжение. Когда вместо проведения богослужения в честь главного «именинника» патриарх проводит банкет в честь президента...

— А как Вы считаете: добро и зло — это противоположности, или зло — недостаточное количество добра? — Андрей тоже не сдается.

— Злом является отступление от моральных норм той или иной существующей системы. В каком-то обществе может быть принято поедать мертвецов, к примеру... Я не знаю, можно ли сформулировать абсолютное понятие зла для всех культур. Да, наверное, абсолютным злом является любое насилие над человеческой личностью, лишение человека свободы.

— Сергей, давайте поговорим о России.

— Беда в том, что у России сейчас нет никакой глобальной общественной идеи. Вернее, есть: хапнуть побольше денег и смыться в «нормальный» мир. Эта идея воодушевляет практически всех.

— А Вас?

— Нет. Я не хочу никуда уезжать.

— А каким Вы видите будущее нашей страны?

— Чтобы страна развивалась, чтобы дороги не разваливались, нужна большая сосредоточенность на дне сегодняшнем, а не на далеком будущем. Нужна глубокая реформа общественной морали, смена моделей поведения. Я не имею в виду то, что мы должны копировать западное общество, но как-то интегрироваться необходимо.

— Нет ли угрозы для человека XXI века уйти в виртуальную реальность, поверить в нее настолько, чтобы грызть проводок от мыши, думая, что это соленая рыбка, как один Ваш герой из «Лабиринта отражений»?

— Нет, такого не будет. Мыши уже все будут беспроводковые, — шутит Сергей.

— Тогда можно будет есть саму мышь... А если серьезно: не случится ли в ближайшее время так, что мир полностью перейдет на виртуальное существование?

— Нет, мир к этому не идет. Но если будет создана более или менее правдоподобная иллюзия реальности (а мы к этому уже близки), то определенное количество людей такое существование выберет. Это люди, которые могут работать в Интернете, развлекаться там же. Они будут проводить в виртуальном мире большую часть своего времени. И сейчас есть такие люди, которые сидят на работе, уставившись в экран, потом в сомнамбулическом состоянии доходят до дома, а иногда и не доходят, а на работе ночуют, а утром опять садятся к экрану. Но в будущем человеку перед компьютером сидеть станет комфортней, ему будет казаться, что он сидит во дворце, ему прекрасная гурия пером павлина щекочет пятки, а он в это время работает над программным кодом. Но я думаю, что эти люди, проведя так рабочую неделю, в какой-то момент предпочтут выйти, встретиться с немногими сохранившимися или заведенными в виртуальности друзьями, выпить реального пива, поговорить. Уход в виртуальность будет, часть людей там зависнет прочно, но весь мир не уйдет.

— А вот когда человек придумывает себе несколько ролей в Интернете и начинает постепенно себя отождествлять с ними — не способствует ли это реальному расщеплению личности?

— Да нет. Каждый из нас и без того носит огромное количество масок. С женой я веду себя так, с приятелем — так, с вами — по-другому. Каждый из нас выставляет наружу в мир некий образ, некую часть своего «Я». В Интернете все это более достижимо и более забавно. Человек просто развлекается, создавая полярные, а иногда и несовместимые модели личности.

— То есть Интернет — своего рода поле ролевых игр? — спрашивает Андрей.

— Да. Это попытка самореализации. Человек пытается спрогнозировать: а если бы я был другим? Если бы я родился девушкой, например, если бы я поступил не в тот, а в другой ин-




Фото: Олег Сердечников

ститут, если бы у меня была не одна жена, а три. Фактически это возможность прожить другую жизнь. Хотя бы поиграть в нее. Для меня каждая книга — это возможность прожить еще одну жизнь. Я влезаю в шкуру своего персонажа, и если я сам не смогу никогда слетать в космос и побывать в других мирах, то мои герои это сделали, а я, пока писал, был ими, я этим жил и реализовал эту возможность. Я думаю, ничего страшного, это очень увлекательная игра. Если человек не использует эту возможность во вред другим, то почему бы и нет?

— А Вы имеете несколько масок в Сети?

— Нет. Я ходил в чат, меняя имена, но последнее время перестал. Надо слишком много времени проводить там, чтобы быть своим.

— А почему приходилось менять имена?

— Слишком много открывается окон, и я просто не успеваю со всеми говорить. Людям хочется пообщаться, но если ты не можешь человеку уделить достаточно внимания, то он начинает обижаться и говорить: ага, зазнался, не хочет говорить с читателями. Но я же не резиновый. Точно так же, когда приходят письма, я на 90 процентов писем не отвечаю. Многие понимают, что у меня нет времени ответить всем. А некоторые пишут, мол, ты, в натуре, чувак, классно пишешь. Только я вот тут не понял, ты мне объясни, что это там получилось…Что это был за порошок, и почему твоя мамаша назвала меня дружок, как в песенке поется.

А потом мы выпили еще немного пива и заговорили о мышах. Везде, где только можно, в квартире Сергея живут мыши. Живые мыши — в клетке, всевозможные сувенирные — на полках, плюшевые — на спинке дивана.

— Мы завели мышей почти случайно, — говорит Сергей Лукьяненко, — сначала с женой собирали фигурки, сувениры, потом знакомый подарил живого мышонка. Вот с этого все и началось.

— Вы себя идд-денн-тиффи-цируете с мышью? — уже еле справляюсь с таким сложным словом я.

— Да, конечно. Ну, я, скорее, боевая мышь.

А своих мышей Лукьяненко кормит знаете чем? Кормом для крыс! Наверное, чтобы боевой характер выработать.

— Я недавно писал статью о том, что нас готовится завоевать цивилизация мышей, поэтому внедряется позитивный образ мыши.

С именами мышей — вообще полная фантастика. Одну из ныне здравствующих мышей зовут Альф. Мы начали спорить, похож ли пришелец Альф из сериала на мышь. Решили, что не мышь, но Сергей с женой захотели и назвали так. Вторую зовут Карелка. Вначале его звали Карел, а потом он принес потомство. Его подарили детишки-поклонники из театральной студии в Питере. Еще есть мышь Миссис Дженингс, названная так в честь мышонка из фильма Кинга «Зеленая миля». Там мышонка звали Мистер Дженингс, но он тоже родил. До этого были Скалли и Малдер, но они уже умерли от старости…

Диктофон наконец-то выключен. Официальная часть закончена. Фотограф Олег уходит. Мы с Андреем бежим еще за пивом, хотя мне лично уже хватило. Сергей накормил нас, потом смотрели сериал по телику. Уходить почему-то не хотелось, хотя мы и отняли у Императора иллюзий практически целый рабочий день. Пришли утром, когда Соня, жена Сергея, уходила на работу. А уходили после шести вечера, оставляя после себя батарею пустых бутылок из-под «Старого мельника» и дымовую завесу от наших сигарет, унося с собой две драгоценных кассеты. В дверях мы столкнулись с уставшей Соней, которая была изрядно удивлена, обнаружив нас все еще у себя дома…

Да, совет на будущее: если вы когда-нибудь встретитесь с известным писателем-фантастом Сергеем Лукьяненко попить пива — не надо пытаться за ним угнаться. Эх, предупреждал он нас: «Ребята, вы на меня не смотрите, все равно не угонитесь». И точно. Я абсолютно не помню, как я добралась до дома. Надеюсь, что добралась, а не заблудилась где-нибудь в виртуальной «глубине» и теперь мне только кажется, что я живу в реальном мире. Так что общение с фантастами чревато потерей «крыши». С Императором иллюзий, несмотря на все его гостеприимство и доброжелательность, шутки плохи…

— Ольга Шемякина
shemyakina@homepc.ru







Фото: AP

HARDWARE

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ МИР

«ДК» НА CEBIT

Новые драйвы

Разнообразие форм и функций

Фирма JMTek создала замечательные USB-диски на флэш-памяти (**www. usbdrive.com**). Очень удобно: миниатюрная пластинка (9 см длиной, 10 грамм веса) просто включается в USB-разъем. Все! Никакого питания не требуется, диск емкостью от 16 до 256 Мбайт готов к работе. Скорость чтения/записи — 800/500 Кбайт/с. Правда, дороговато — один мегабайт стоит примерно доллар.

Iomega представила внешний USB-FireWare CD-рерайтер со скоростью записи 8x, перезаписи — 4x и чтения — 32x. Модель называется Predator, стоит чуть больше $300 и снабжена защитой от перегрузки буфера во время записи — BURN-Proof. Пользователь может в «горячем» режиме подключаться по шинам FireWire, USB 1.1, PC Card и USB 2.0. Надо только адаптеры менять.

Компания Philips разработала семейство рерайтеров PCRW1200. Их отличительная особенность — применение технологии термобаланса записи, которая позволяет работать практически на любых «болванках» CD-R и CD-RW с минимальной вероятностью ошибок. Для этого драйвы PCRW1200 производят интеллектуальную подстройку параметров записи.



Рекорды скорости установили сразу несколько фирм. Рерайтеры ASUS, Liteon, TEAC, Traxdata, Plextor способны записывать со скоростью 16x, перезаписывать со скоростью 10x и читать CD-ROM со скоростью 40x. Интерфейс подключения — просто ATAPI/ IDE, зато защита буфера — уже обязательное явление.

Ricoh и Yamaha добились 20-кратной скорости записи. А модель Cyclone TDK установила абсолютный рекорд — 24-кратную скорость записи. Разумеется, для того, чтобы записывать часовой диск менее чем за 3 минуты, необходимы новые скоростные «болванки».

Seagate представила самый быстрый жесткий диск в мире — Cheetah X15-36LP. Скорость вращения шпинделя — 15000 об/мин, среднее время поиска — 3,6 мс. Но пока такие скорости не для домашних систем.

Зато винчестеры Samsung серии SpinPoint V30 как раз для них, для домашних. Правда, для продвинутых: интерфейс Ultra-ATA/ 100, плотность записи 30 Гбайт на пластину и технология Automatic Acoustic Management (AAM). Она разрешает пользователю регулировать соотношение производительности и уровня шума.

A Western Digital наконец анонсировала свой давно обещанный 80-гигабайтник — WD Caviar 80 Гбайт 7200. Это тоже модель для простых компьютеров, с обычным Ultra-ATA/100-подключением.



Тайваньские производители представляли на CeBIT '2001 забавные «мелочи»:

■ **Переходник USB-COM.** В современных компьютерах предполагается «сплошное USB-рование», настолько сплошное, что при необходимости можно и не найти свободный COM-порт. А в миниатюрных PDA (персональный цифровой помощник) их и вовсе может не быть. На этот случай и понадобится переходник USB-COM.

■ **Микромышь.** Для владельцев мобильных компьютеров разработана миниатюрная оптическая мышь — всего 6 см в длину (не считая хвоста) и 2,4 в толщину. Пожалуй, в поездке это незаменимая вещь — коврика не требует, работает на любой поверхности, ничего не весит и умещается в кармане для часов.

■ **MP3-плейер MpZip** представила японская фирма MIB. Несмотря на «Zip» в названии, к дискам Iomega эта модель не имеет никакого отношения. Она может лишь проигрывать 8-сантиметровые CD- и CD-R-диски. Поддерживаемый битрейт 32–192 кбит/с, на ЖК-дисплей выводятся данные ID-тега, ориентировочная цена $250, вес около 200 грамм.

■ **Корпорация Sony** представила на CeBIT новый дисковод DDCD, который по-

Сенсорный слой

Дисплей Wacom PL-500

Компания Wacom представила графический интерактивный дисплей, который с успехом позволяет отказаться от мыши и даже клавиатуры.

Поверхность LCD-дисплея представляет собой сенсорный слой, который воспринимает надавливание специального карандаша без провода и батареек внутри, т.е. позволяет карандашу манипулировать объектами любой сложности. Разумеется, манипулирование предполагает не игру с быстродвижущимися объектами. Главная цель создания дисплея — работа в графических приложениях, когда рисунок может создаваться непосредственно на рабочей поверхности дисплея, и там же можно менять набор инструментов, цвета кисти и т.д.



В первую очередь достоинства нового дисплея оценят дизайнеры, фотографы и художники, хотя предполагается, что в число активных пользователей войдут бизнесмены, аналитики, медики... все, кому необходимо видеть объект работы и производить графические коррекции одновременно.



зволяет записывать и перезаписывать диски CD-RW с двойной плотностью (2 х 650 Мбайт = 1,3 Гбайт), т.н. DD-RW. Привод подключается по шине IDE, позволяет записывать со скоростью 12x, а технология основана на более плотной записи — уменьшена ширина дорожек и на дорожке умещается больше точек. Вот и все. Интересно только, успеет эта штука распространиться быстрее DVD-RW?

■ **Samsung** еще раз поменял дизайн популярного MP3-плейера Yepp. Новый YP-20S выполнен в виде серебристой «капли». И еще серия Yepp вернулась к встроенному дисплею (у модели Yepp Nep дисплей был вынесен на дистанционный пульт). 32-мегабайтный плейер весит ровно 32 грамма. Новинка уже продается в Германии, цена — 320 марок.

■ **Компания VIA Technologies** представила материнскую плату нового формата ITX (размеры платы всего 215x191 мм). Эти компактные платы будут применяться в миниатюрных, но полнофункциональных ПК.

■ Похоже, **DDR** окончательно победит память Rambus. Чипсеты под Intel Pentium 4 и DDR собираются выпускать SiS, Acer Labs и VIA. А появиться в продаже чипсеты должны до конца текущего года.

Ультратонкие сателлиты

Thunderbird от Philips

Название Thunderbird встречается не только у процессоров. Компания Philips разработала чип Thunderbird Avenger — звуковой акселератор для «окончательного превращения персонального компьютера в домашний театр».

Самая мощная карта на чипе называется Acoustic Edge. С виду это простой PCI-акселератор, но Philips считает, что это первая в мире карта, по-настоящему превращающая ПК в домашний театр. Она универсально работает с многоканальным звуком:

— поддерживает шесть независимых каналов по гибким схемам — от самой крутой 5.1 (центральная колонка для речи, две боковые передние, две задние и сабвуфер для подкачки басов) до простого стерео;

— способна выдавать 5.1-канальный звук на аналоговый и цифровой выход или преобразовывать стереозвук с любого входа в 5.1-канальную форму.

Acoustic Edge использует уникальные алгоритмы QSound Labs так, что звук компьютерной игры или другого интерактивного приложения может быть трансформирован в объемную, 5.1-канальную среду. Acoustic Edge также может преобразовывать звук в четырехканальную систему или использовать только два динамика (наушники) для 3D-визуализации (моделирования объемного звукового пространства). Чип Thunderbird Avenger



способен синтезировать до 96 объемных потоков. С такой поддержкой можно воспроизводить любую аудиопрограмму от простого MP3 или CD-стерео до многоканальных саундтреков DVD. Синтезатор MIDI в Acoustic Edge, разумеется, тоже сделан на высоком уровне.

Другие звуковые карты в линейке — Seismic Edge и Rythmic Edge — несколько упрощены. Первая ориентирована в основном на игровые и музыкальные приложения, но также поддерживает 5.1-канальную среду. Вторая — выдает только (!) 4-канальный звук.

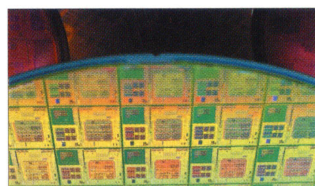
Для окончательного построения домашнего театра необходима хорошая акустика. Здесь Philips предложил две великолепные по качеству и дизайну многоканальные системы. Первая — Philips A3.500 Acoustic Surround Power (40 ватт) — ориентирована на гейм-приложения и музыкальные программы. Она состоит из четырех плоских, ультратонких сателлитов и компактного сабвуфера wOOx. Вторая система — Philips A2.600 (50 ватт) — построена на пяти сателлитах и позволяет полностью использовать возможности 5.1-канального звука.

Пиковая мощность обеих систем равна 600 ваттам. Колонки получают сигнал по радиоканалу, т.е. акустику можно оперативно переставлять, а клубок проводов не портит интерьер.

Без шума

VIA C3

Новинку на выставке представила и компания VIA Technologies. Это процессор VIA C3 (название Cyrix больше не будет использоваться), работающий на частоте 733 МГц. Но (главное!) — это первый в мире процессор, произведенный по 0,15-микронной технологии. В результате применения передовой технологии появилось самое маленькое в мире ядро x86-совместимых процессоров — всего 52 квадратных миллиметра



(квадрат со стороной 7,2 мм). Плюс к этому эффективный дизайн процессора дал удивительно низкое энергопотребление — менее 6 ватт.

Полноскоростной (работающий на частоте ядра) кэш состоит из 128 Кбайт первого уровня (Level 1) и 64 Кбайт второго уровня (Level 2). Процессор работает с системной шиной 133 МГц и поддерживает технологии 3DNow! (набор мультимедийных инструкций AMD) и MMX (набор мультимедийных инструкций Intel).

Процессор VIA C3 был создан командой разработчиков компании Centaur — дочернем предприятии VIA, расположенном в г. Остине, штат Техас. Цена процессора в поставках от 1000 штук составляет всего $54. Новый VIA C3 базируется на платформе Socket 370 и позволяет создать уникальный класс практически бесшумных (безвентиляторных) компьютеров.

CeBIT







6–большая выставка!

CeBIT — 6-большая выставка!

Эту фразу сказали по-русски в скоростном трамвае Ганновера. Человек чуть заикался, но был явно доволен. И собой, и трамваем, и тем, что недавно увидел.

На самом деле CeBIT — очень большая выставка. Больше 30 павильонов, из которых половина — просто огромные холлы. В самом большом легко заблудиться. Без хорошего знания топографии и карты под рукой никакие указатели не помогут. А после многочасового блуждания вдоль кричащих стендов, моря огней, нависающих стен, маятников, листовок, улыбок, улыбок, улыбок... начинаешь сам бестолково улыбаться, оседать и полушептать-полукричать: «ЛЮДИ, ГДЕ Я????!!!!!!!».

Спокойно! В Ганновере, на «Цебите».

Если разместить все стенды на одной площадке, без зазоров, получится квадрат 650x650 метров. А поскольку есть зазоры между стендами и павильонами, от края до края выставку точно пересечет горизонт. Для ориентации в таком пространстве посередине ганноверского выставочного комплекса (Hannover Fair) поставлен столб с обозначениями сторон света: Nord, West, East — все, как на карте мира. Дорожки между павильонами — не просто дорожки. Это, например, 4-Strasse, или 5-Strasse, или 6-Allee.



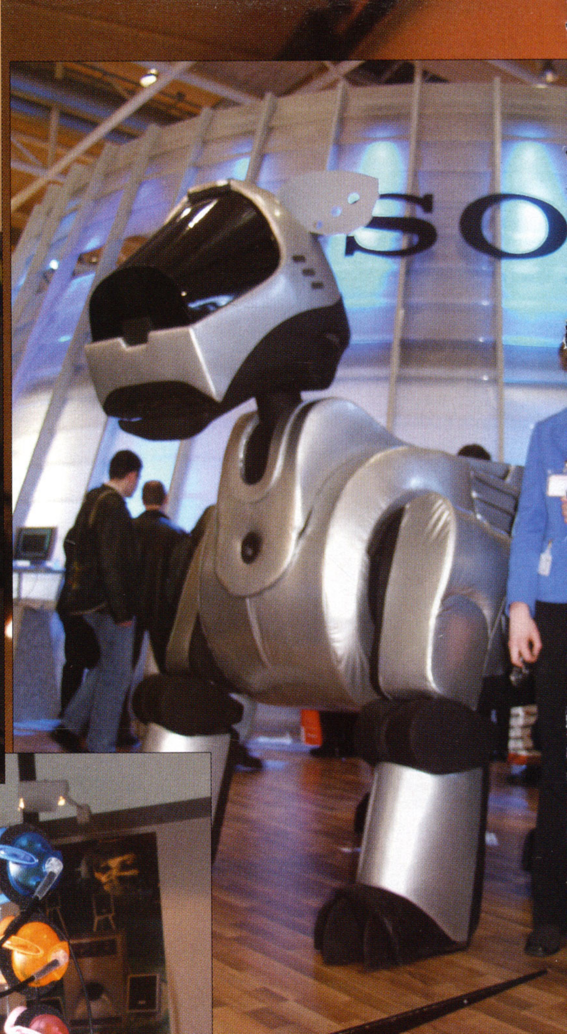
Выставку открывал ни много ни мало... сам канцлер ФРГ Герхард Шредер. Было бы забавно даже на секунду представить, что наш очередной «Комтек» откроет Владимир Путин. Дай-то бог, чтобы когда-нибудь так и случилось.

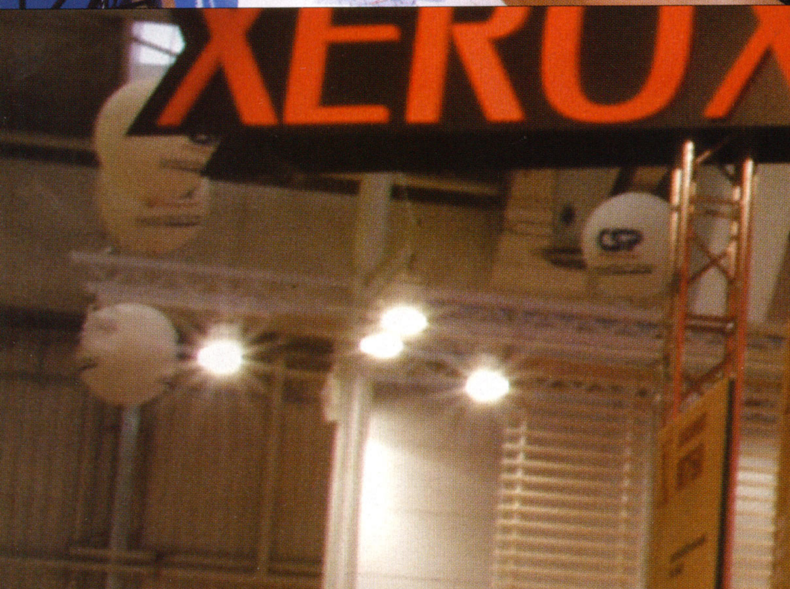
Но вернемся в Германию, в Ганновер и к Шредеру. Канцлер появился не просто так — оказал моральную поддержку компьютерному сообществу, удрученному кризисом. Сказал, что не все плохо, что «нет повода для пессимизма» и что «год за годом CeBIT устанавливала рекорды», что «только в этом году в выставке принимает участие 8000 фирм из 60 стран мира». При этом канцлер не добавил, что 5000 фирм-участников свои, родные, немецкие, но уси-

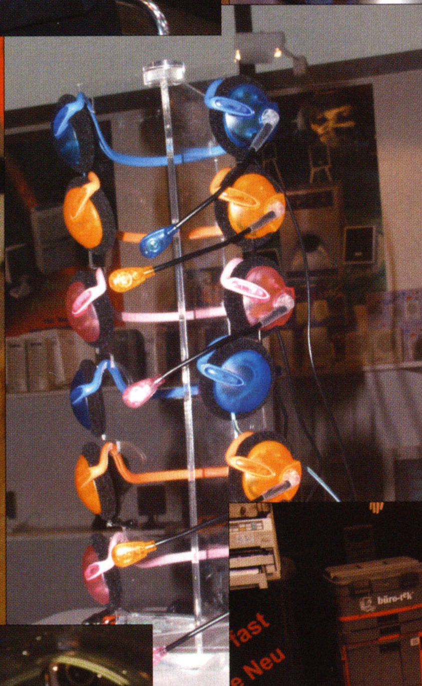
добро пожаловать в будущее!

















- название выставки CeBIT — немецкий акроним, который расшифровывается как Центр офисных и информационных технологий;
- первоначально было предложено название CeBOT (Center for Bureau and Organization Technology), но звук «бит» одержал победу, как явный указатель на информационные технологии;
- участником №1 является Германия — на CeBIT выставлялись более 5000 местных производителей;
- далее следуют Тайвань (529 участников), США (478), Великобритания (333);
- на этом фоне Россия смотрится не так уж и плохо (75 фирм, большинство выступало в качестве партнеров на «чужих» стендах), оказывается, мы втрое больше Индии и чуть меньше Израиля;
- в 1984 году огромный «Холл 1» ганноверской выставки был занесен в «Книгу рекордов Гиннесса» как крупнейший в мире холл для экспозиций одного направления (world's largest single-story exhibition hall).









эти мирно пашущие «панасоники» с «сонями» разводят вокруг себя пшеницу, компьютеры, роботов, вьюверов, fireware всякое...

ленно подчеркивал, что такое широкое участие есть признак «новой экономики», а «новая экономика» — много значит для Германии и для мира в целом.

После канцлера слово взяла «королева бала» — глава корпорации Hewlett-Packard Карли Фьорина — фигура для компьютерного сообщества, как сейчас модно говорить, культовая. Г-жа Фьорина рассмотрела происходящее под другим углом зрения и рассказала о том, куда идет цивилизация.

И здесь, несмотря на безусловное уважение к самой влиятельной женщине американского бизнеса, мы ее слова пересказывать не станем. Куда идет цивилизация — об этом нам сама выставка рассказывала в течение недели.

В будущее за шкирку

«Добро пожаловать в будущее». «Будущее — перед вами». «Будущее готово». «Связь с будущим». «Трансформируя жизнь» (разумеется, к лучшему).

Реклама всех стендов, всех пресс-материалов зовет нас в будущее. И настойчиво так зовет, просто за шкирку... и вперед!

Что это? Клевещут, как обычно?

Нет, тут дело неоднозначное. С одной стороны, это, конечно, раскрутка. Причем, как показывает текущий кризис компьютерного бизнеса на Западе, все раскручивали всех. Убеждали, что светлое будущее вот-вот, в двух шажках. Что компьютерщики мир уже перестроили. Осталось воспевать.

Но, видно, существует «закон сохранения всего и вся». Сколь ни поднимай себя по принципу барона Мюнхгаузена, а поднимешься ровно настолько, насколько наработал. Или заработал.

Отсюда вторая сторона медали «За будущее!». Наработано немало, очень немало. И хотя на сытых немецких улицах пока не видно запредельной электроники (только мобильные телефоны у всех, даже у собак и кошек), ощущение жизни «на пороге большого скачка» есть.

Так куда же нас приглашают «скакнуть»?

В первую очередь — в беспроводной мир.

Технология Bluetooth — это уже реальность. На выставке время от времени попадались люди с Bluetooth'овской «висюлькой» в ухе. Наши телезрители хорошо ее знают по сериалу «Ее звали Никита». Там, в недрах страшного Первого отдела все такие носят.

Но не только там. Компания Hewlett-Packard представила действующие образцы почти обычных ноутбуков, принтеров и карманных компьютеров.

Начнем с самых маленьких. Это Bluetooth-решение для популярного семейства хендбуков HP Jornada Pocket PC и Handheld PC. Пользователь может «коннектиться» в сеть GPS/GPRS



карли фьорина.
обаятельная и влиятельная

через встроенный Bluetooth -элемент и мобильный телефон. Это дает беспроводной доступ в Интернет, причем относительно большой экран и MS Internet Explorer делают доступ гораздо более удобным, чем простые WAP-браузеры в мобильных телефонах.

Аналогично может подключаться и ноутбук. Причем не только к внешней сети, но и к локальной. Представляете зарисовку: человек входит в помещение, раскрывает ноутбук и мгновенно включается в локалку. Может обмениваться документами с другими локальщиками, может распечатывать их тут же на Bluetooth-принтере.

Фантастика? Уже нет, почти нет.

Правда, грандиозное шоу, которое представители Bluetooth задумали провести в одном из павильонов CeBIT'a, провалилось. По задумке, все посетители с мобильными компьютерами получали радиокарточку и таким образом включались в гигантскую общую локалку. Не вышло, однако (это даже без тени злорадства). Объяснений потом было много, но пока ясно, что для масштабных мероприятий Bluetooth сыроват.

Ничего, поправится в



ближайшую пару лет. А в единичных проверках все работает замечательно — в радиусе 10 метров связь надежна и крепка.

Везде и всюду

Впрочем, беспроводной мир рамками отдельного помещения не ограничивается.

По недавним исследованиям Mercer Management Consulting автомобилисты всего мира с каждым днем все больше мечтают завести в своих машинах телематические системы[1] и готовы платить за них большие деньги — в 2005 году объем этого рынка составит аж 24 млрд. долларов.

Следовательно, надо работать в этом направлении. И IBM, которая всегда первая, показала, что уже давно работает и вообще собирается задавать общий тон в сфере AutoMobile e-business. И по этому поводу продемонстрировала действующий образец — автомобиль Porsche Boxster, который распознает голос хозяина и позволяет ему входить в Интернет без участия рук.

Причем не только «по службе» полагается входить в Сеть. Помимо обычного делового общения есть специализированное: машину можно спросить о погоде, о состоянии дороги, о ближайшей автозаправке или мотеле, можно даже забронировать парковку или купить билет на паром. В основе решения лежат уже известный софт распознавания голоса IBM ViaVoice, высокопроизводительный миниатюрный винчестер и чипсет IBM GPS (Global Position System). А полная синхронизация и онлайновая связь с домашним компьютером или валяющимся на соседнем кресле ноутбуком или засунутым в «бардачок» палмом — это само собой разумеется.

Карли Фьорина так и сказала во вступительной речи: «Мы считаем, что независимо от того, где вы находитесь, мобильные электронные услуги станут для вас более удобны, чем их эквиваленты в реальном мире».

Значит, объекты реаль-

[1] Телематические системы —системы, соединяющие в себе средства связи и вычислительную технику.



если стены выставки шатаются, нужен спасательный круг. или «летающая тарелка»

ного мира тоже должны приспосабливаться к электронному стилю жизни. Что они и делают — довольно много фирм уже сегодня разрабатывают бытовую технику, которая легко управляется по локальной радиосети или издалека, через Интернет. В частности, на CeBIT компания Siemens демонстрировала интернет-СВЧ-печи и интернет-стиральные машины, с которыми всякая домохозяйка справится.



это автомобиль с компьютером внутри? нет, вы ошиблись, это компьютер с колесами!

Я это так себе представляю:

Любая хозяйка берет в одну руку корзину для овощей, в другую — сотовый WAP-телефон и отправляется на рынок. А по дороге дает машине наказы: «Это белье ты выстирай в теплой воде, это — в горячей. Смотри, ничего не перепутай». Остается только гадать, сколько белья надо заранее загрузить в машину, чтобы она спокойно часа два-три стирала, отжимала, сушила?

А еще одно чудо от электронного стиля жизни демонстрировала всегда первая IBM — по выставке «шлялся» молодой человек с носимым компьютером. На поясе — или в носимом компьютере, точно сказать сложно — у него разместились процессор и блок питания, уши спрятались в большие наушники, одним глазом он смотрел в миниатюрный дисплей, а другим — на публику, которая его фотографировала, фотографировала, а в ответ получала пакетик леденцов и указатель, где можно найти стенд всегда первой IBM.

Опять реклама...

Впрочем, для зазыва на стенды каждая фирма пыталась придумать что-нибудь сверхъестественно интересное. Одна настоящий Кубок Дэвиса показывала, другая скафандр поставила, третья машину класса «Формула-1» превратила в игровой стенд типа «Автогонки», третья живого робота завела — выкрашенного в серебряную краску человека (говорят, канцлер Шредер его сначала за настоящего робота принял). А под одним большим камнем спрятался ноутбук Panasonic Toughbook28, который на полном серьезе прошел путь от Парижа до Дакара. Т.е. не сам прошел, а ехал на мотоцикле. Так и попал на стенд зазывать публику — вместе с мотоциклом и камушком.

Под «камушком»

Впрочем, для принципа «везде и всюду» пригодится не только периферия. Необходимы еще и хитрые решения. У того же ноутбука Panasonic есть брат — модель Toughbook110. Не такой выносливый, зато со встроенным принтером, который печатает в цвете с разрешением 720x360 dpi. И действительно, проще везде и всюду только ноутбук носить, чем ноутбук с отдельным принтером :)

И еще кстати о «камушках», — без них «везде и всюду» просто не получится, поскольку машинам для человеческого комфорта и всемерного повышения производительности человеческого труда приходится очень много считать.

Больше других на CeBIT свои «камушки» демонстрировала AMD. Кроме новых «Атлонов» и «Дюронов» показывала интересные опытные образцы:

- «Атлон» на 1,533 гигагерца для настольных систем;
- сервер на двух «Атлонах»;

■ мобильный «Атлон» на 1 ГГц, который без дополнительного охлаждения (с выключенным вентилятором) прекрасно работает.

Т.е. потихоньку осваиваются рынки мобильных компьютеров, рабочих станций и малых серверов. Короче, уверенно корпорация себя чувствует, на подъеме. Как гуру в окружении учеников и последователей — вокруг стенда AMD собрались десятки производителей материнских плат: ASUS, A-bit, Chaintech, MSI... И почти у всех на отдельной большой витрине заявлена поддержка платформы AMD.

На этом фоне Intel смотрелась одиноко, но с достоинством. Все-таки 80 процентов рынка еще остается у главного производителя «камушков». А в качестве аванса на будущее был продемонстрирован компьютер на Pentium 4 с частотой 2 ГГц и только на воздушном охлаждении. Это тоже опытный образец, но, скорее всего, рубеж 2 гигагерца с серийными образцами Intel первой покорит, еще в этом году. Посмотрим.

Но это дела запредельные, а для нормальных земных сегодня предлагаются «камушки» от VIA по вполне сходной цене ($54 за 733 МГц и кэш 192 Кбайт). И Transmeta Crusoe потихоньку раскручивается.

В России этот «камень» еще почти неизвестен. Но на CeBIT было представлено немало ноутбуков и хендтопов, всяких веб-падов и даже небольших серверов на Crusoe. Причем на новый процессор обратили внимание достаточно именитые производители: Sony, Casio, NEC, Hitachi, Philips, Fujitsu. Чувствуется, что этот «камень» будет жить, хотя бы потому, что охлаждения не требует и в мобильных и миниатюрных системах очень даже пригодится. По прогнозам господина Дэвида Дитцела[2] следующее поколение Crusoe — это будет аж 256-битный процессор — станетпотреблять менее 0,5 ватта. Не слабо, да?

Красотища!!!

Богатому внутреннему содержанию классная внешняя форма никогда не повредит. Это производители компьютеров давно поняли — сейчас не только брэнды приукрашиваются перед выходом в свет. Теперь строгий унылый серый ящик — это не компьютер. В лучшем случае это сервер, который от посторонних взглядов прячут подальше. Теперь компьютер — это блестящий серебристый, золотистый или радостно красочный желтый-синий-презеленый, обязательно обтекаемый, обязательно с «изюминкой»... все, что угодно, но только не ящик.

блондинка в ковбойской шляпе перед ноутбуком с цветным яблочком — хайтек по-немецки:



На одном экземпляре в виде толстой книжки наклеена «зазывалочка»: «Guess! What is it?».

Отгадал? Правильно. Это компьютер, внутри «Селерон» 700 мегагерц и 128 «метров» памяти.

По мнению тайваньских и корейских производителей, которые завалили один из павильонов цветными мордочками, клавиатурами, мышами... даже провода нынче должны быть веселыми, красочными.

Но красотища на этом только начинается.

Не только корпуса и провода, но и любая компьютерная периферия облекается стильным дизайном, как в одном японском анекдоте-были: «Мы производим плоскогубцы, но наши

«вашему ребенку какой компьютер? птичку с крылышками? или божью коровку?»



[2] David Ditzel — глава фирмы Transmeta.

реальный и виртуальный мир в моменты cebit'а сближаются со страшной силой. и вот уже кажется, что зеленое увесистое яблочко выкатилось из виртуального коридора и со стуком спрыгнуло на стол...

плоскогубцы радуют душу».

В компьютерную периферию теперь попадают не только мониторы-принтеры-сканеры. Это плейеры, сотовые телефоны, органайзеры, переводчики, web-камеры и web-доски, часы, цифровые видео- и фотокамеры, тюнеры, цифровые приемники, смартфоны...

О двух последних немного подробнее.

Английская фирма Psion представила модель WCVE Finder — интерактивный радиоприемник. Идея цифрового радиовещания простая. Где-то в городе ставится центральная станция с мощной выделенной линией для доступа в Интернет. А пользователи, которые еще прозябают с телефонным доступом, могут установить цифровой радиоприемник и заказывать из центра любые музыкальные и информационные программы.



Просто, но сильно!

Как сказал представитель Psion: «Интерактивное радио — самое большое событие в радиовещании, после появления FM».

А смартфон... Простой мобильник с VAP-доступом и службой MMS[3] — уже не фантастическая новинка. А смартфон — новинка вполне фантастическая. Хотя это просто сотовый телефон, цифровая камера и карманный компьютер в одном корпусе. Единого стандарта, насколько я знаю, пока не выработано — каждая фирма разрабатывает устройства по своим «лекалам». Но выглядят эти «отдельные» экземпляры очень заманчиво. Большой графический экран намного удобнее символьного «окошка» простого мобильника. Остальное же определяется мощностью маленького компьютера и пропускной способностью канала связи. Если их достаточно, то электронная почта, www-браузер и даже телевизор с видеофоном у вас в кармане.

[3] Multimedia Messaging Service — возможность отправлять с телефона мультимедийные сообщения.

Цифровая картинка

Красотища продолжается на экранах. Не только на мониторах и не только на LCD-мониторах, которых явно стало больше, чем обычных.

Красотища продолжается на совсем больших экранах. Причем тут прогресс виден невооруженным глазом — четкость, насыщенность, яркость — такого раньше не было. При входе на выставку (с восточной ее стороны) большой экран постоянно что-то демонстрирует. Картинка видна издалека и оттуда же поражает яркостью на открытом солнечном свету.

Думаю, что в этом направлении будут двигаться мониторы, которые потихоньку превращаются в телевизоры (и наоборот). И здесь IBM опять оказалась в первых рядах — представила «дисплей с самой высокой в мире четкостью изображения». Достигается это за счет высокой плотности пикселов — 200 dpi, почти как в печати. Это в 12 раз больше, чем у обычного дисплея и в 4,5 раза больше того, что требуется для ТВЧ[4]. Всего на 22-дюймовом экране умещается 9 миллионов пикселов.

Самый большой экран представила компания Samsung — PDP-модель (plasma display panel) с диагональю 63 дюйма! Второе место по величине экрана получилось у NEC — 61-дюймовая диагональ. Но на широкое распространение этим монстрам пока рассчитывать не приходится — их цена зашкаливает за 20 000 долларов. Гораздо ближе к потребителю модели вроде

[4] ТВЧ — телевидение высокой четкости (HDT — high-definition television).

Samsung SyncMaster 240T с 24-дюймовой диагональю, максимальным разрешением 1920x1200 пикселов и контрастностью изображения 400:1. Здесь счет идет просто на тысячи долларов, а не на десятки тысяч. А обычные LCD-дисплеи пока потихоньку сбавляют цену и поголовно оснащаются цифровыми входами (DVI), которые позволяют избежать лишних преобразований «цифровой — аналоговый сигнал» и, следовательно, отличаются более чистой картинкой.

Другая мода, связанная с экранами, — это массовый наплыв сенсорных панелей. Теперь их можно встретить не только в PDA или в элитных экранах от Wacom. Появляются десятки и сотни web-досок, в которые можно «тыкать пальцем». Причем на некоторых стендах посетители так усердно «тыкают», что к концу дня панель не видно под слоем отпечатков. Значит, с производством качественного покрытия еще не все фирмы справились.

И, разумеется, тема «цифровая картинка» сегодня не может обойтись без цифровой фотографии.

Производители фотокамер уже не раз заявляли, что в непрофессиональной сфере разрешения 3,3 мегапиксела достаточно — это разрешение обеспечивает качество на уровне обычной фотографии. И правда, появляются новые модели Canon, Kodak, Olympus с «уже не модным» разрешением 1,5 или 2,1 мегапиксела. Но при этом большее внимание уделяется дизайну и качеству автоматических настроек. Только Minolta «выкатила» камеру с 5,2 миллиона пикселов. Но это аппарат по крайней мере полупрофессиональный.

А одно техническое решение от малоизвестной фирмы Silicon Film Technologies (**www.siliconfilm.com**) обещает произвести в цифровой фотографии маленькую революцию. Silicon Film разработала «цифровую пленку» — модуль с CCD-матрицей на 1,3 мегапиксела и флэш-памятью в виде фотокассеты. Модуль вставляется в любую пленочную фотокамеру и превращает ее в цифровую камеру.

Заманчиво. Очень заманчиво думать, что так просто удастся огромное количество пленочных фотоаппаратов перевести на цифровую съемку.

И на прощание...

Остается еще раз восхититься размерами CeBIT и пожалеть, что ни обойти эту выставку за неделю, ни рассказать о ней в одном репортаже невозможно.

Очень хотелось бы рассказать о сканерах для быстрого сканирования книг (специально для библиотеки Мошкова), о штампах (печатях) XXI века, в которые компьютер загружает необходимые оттиски (специально для бюрократов), о внешних винчестерах на 80 Гбайт, которые по FireWare качают данные со скоростью 400 Мбит в секунду (специально для видеофанатов и трехмерных дизайнеров)... Но приходится закругляться, чтобы оставить в журнале место другим материалам.

Но это на самом деле не прощание, а только до свидания, до следующего года, до следующего «Цебита».



Репортаж вел
Алексей Ерохин
erokhin@homepc.ru

Фотосъемка на выставке CeBIT '2001 была произведена цифровой камерой Olympus Camedia E-10, предоставленной «Домашнему компьютеру» фирмой «Alion» (www.alion.ru).



wireless enter!
добро пожаловать в беспроводной мир!
это предупреждение: «осторожно! за чертой — виртуалка!»
а с другой стороны: «осторожно! за чертой — реалка!»



Максим Мошков: по образованию — математик, по профессии — программист и системный администратор UNIX. Программирует интернет-газету «Лента.Ру». Седьмой год тащит на своих плечах электронную «Библиотеку Мошкова» (**http://lib.ru**), чему уже, кажется, и сам не рад. Мечтает хотя бы на месяц уйти в отпуск и отправиться в байдарочный поход.
Его адрес: **max@lib.ru**

САМЫЙ СТРАШНЫЙ ЗВЕРЬ В ЛЕСУ

Однажды я уже говорил о том, что мир стал похож на маленький тесный офис. А еще, видимо, его можно сравнить с коммунальной квартирой. Создать соседу кучу неприятностей сегодня, к сожалению, слишком легко. В том числе и при помощи Интернета.

Возможно, вы подумали, что я намекаю на хакеров. Увы и ах — не этих «романтиков нуля и единицы» имею я в виду. Стать жертвой хакера, конечно, можно — если не соблюдать никаких мер предосторожности. Но если не лазить по стройкам или рассыпающимся руинам, то не так-то просто словить кирпич себе на голову. Гораздо более вероятно в один прекрасный день найти у себя в квартире «тараканов». Я о спамерах.

Спам — это незапрошенная массовая рассылка по электронной почте[1]. (Массовая, но запрошенная — это мейл-листы, на которые подписываются добровольно. А бывает незапрошенная единичная рассылка: если вы отправите вебмастеру какого-то сайта информацию об ошибке или глюке, то от этого еще не станете спамером.)

Так отчего спамеров так не любит сетевая общественность? Оттого, что какой-нибудь деятель может за час разослать письмо миллиону человек и у каждого из этого миллиона — украсть в среднем полминуты рабочего времени. В пересчете на всех получаются человеко-годы. Лично я бы терпел спамера, если б он адекватно расплачивался за свои рассылки. Пусть бы он этот миллион писем писал каждому лично и отсылал собственноручно, один, в течение нескольких лет. Так нет же — он вооружен специальными программами, мейл-бомберами, способными на ковровые бомбардировки.

Вроде бы мелочь: что такое лишних несколько писем в день? Немножко понажимал на Delete — и все, в почтовом ящике опять чистота и порядок. Но спамеры — как тараканы. Вроде бы не слишком объедают, а почему-то неприятно. Тем более что каждое ненужное письмо — это лишние расходы. Вы ведь платите если не за время, так за объем трафика. И спамерские «благодеяния» вы должны оплачивать из своего кармана. К тому же все это здорово действует на нервы — как отрепетированные голосовые модуляции профессиональных попрошаек.

У меня бывает по сотне писем в день. Из них примерно полтора десятка спамерских. Но гораздо больше, как ни странно, страдают те, у кого, в отличие от меня, небольшая переписка. Два-три письма в день, из которых одно спамерское, — и вот уже получается, что от трети до половины всего объема вашей почты съедены спамом.

Вообще-то, спамеров обязаны «мочить» их провайдеры. Но паразитов надо морить везде и всюду одновременно, иначе они отсиживаются по щелям и снова выползают. Поэтому, если провайдер допускает у себя массовые рассылки, остальные провайдеры начинают ставить фильтры на его сеть и в итоге не берут у «нарушителя конвенции» вообще никакой почты. А это значит, что другие его клиенты не могут отправить никому ни одного письма. И чтобы они не сбежали к конкуренту, лучше правила игры соблюдать.

Обычный юзер тоже может немало. Просмотрите все служебные заголовки пришедшего вам спамерского письма. (В русском Outlook Express, например, это меню **Файл — Свойства**, в английском Netscape Communicator — **View — Document Source** и т.п.) Там вы увидите отметки всех почтовых серверов, через которые к вам добиралось это сообщение. А теперь перешлите его по всем возможным адресам типа «abuse@имя.промежуточного.сервера». Большие шансы, что там на спамера поставят фильтр. Самое главное — не забудьте написать провайдеру, предоставляющему спамеру диал-ап (обычно это должен быть самый первый в цепочке сервер). Вменяемый провайдер отключает непорядочного клиента просто мгновенно, при этом не возвращая ему уже уплаченных за Интернет денег. Если названы какие-то вебстраницы, которые вас приглашают посетить, то писать надо также владельцу хостинга, на котором эти страницы лежат. Смысл всех этих мероприятий в том, что любая рассылка спама должна караться мгновенно. Без помощи пользователей это дело не решить.

К сожалению, все это помогает только против неискушенных новичков. Прожженный профессионал умело заметает следы, маскируя весьма изобретательно свои настоящие координаты. Кстати — именно поэтому никогда не посылайте по адресу, кажущемуся вам обратным, свою собственную почтовую бомбу. Потому что вы можете наказать ни в чем не повинных людей, которых спамер просто подставил, присвоив чужие реквизиты. Выследить его можно, но это требует значительных усилий. Гораздо быстрее и легче бывает просто заблокировать нежелательный адрес в своем почтовом клиенте. Впрочем, особо азартные граждане могут поупражняться в «охоте на лис». Подробные инструкции можно получить, например, здесь: **www.mcs.net/%7Ejcr/junkemaildeal.html#ready** (а по-русски об этом см. «Компьютерру» №14 за 1998 г. или **www.computerra.ru/cgi/yandmarkup?HndlQuery=1290834768&PageNum=0&g=2&d=0**). И еще можно посоветовать соблюдать элементарные правила гигиены: не оставлять свой реальный адрес кому попало в гостевых книгах и чатах, а пользоваться специально созданным для переписки с незнакомцами бесплатным аккаунтом в службах вроде Mail.ru или Hotmail. При написании своего адреса хорошо бы заменять значок @ на слово «собака», «крякозябра», «блямба» или что-нибудь подобное. Ваш адресат поймет, о чем вы. Существует масса программ-«пылесосов», сканирующих Интернет и высасывающих электронные адреса. Ориентируются они как раз на пресловутый символ «at». Их-то ваша уловка вполне в состоянии сбить с толку. И, конечно, не покупайтесь на предложения «написать нам, если вы не хотите в дальнейшем получать наши сообщения». Как только спамер поймет, что ваш почтовый адрес вполне «живой», вы попадете во все мыслимые и немыслимые базы, и вот тогда по-настоящему хлебнете лиха.

А вообще, по моим наблюдениям, в последние несколько месяцев очень заметно увеличилось количество именно русского спама. Объяснить это я могу только одним: спамеров недостаточно душат как юзеры, так и провайдеры. Пока не поздно, пора засучить рукава.



[1] Подробности см. на **www.ofisp.org/documents/ofisp-005.html**.



Фото: Алексей Ерохин

SOFTWARE

WINDOWS 2000

ASTON

Corel отдыхает

Графические программы Serif

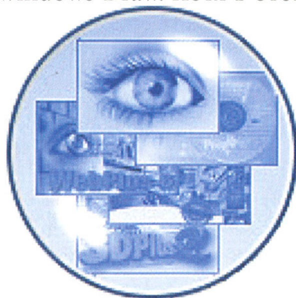
Британская фирма Serif (www.serif.com) и ее продукция — графические пакеты начального уровня — у нас в стране мало известны. В основном потому, что из-за глобального пиратства всякий обладатель компьютера может легко



найти и установить копию любой хорошо известной профессиональной программы для работы с графикой: Adobe PhotoShop, CorelDraw, Kinetix 3D Studio и т.д. Но у профессиональных программ, как известно, тоже есть недостатки, главные из которых прожорливость к ресурсам компьютера и сложность. А вот программы от Serif не являются истребителями вычислительных ресурсов и довольно просты для самостоятельного изучения. Но при этом имеют вполне приличный уровень функциональных возможностей.

Serif предлагает весь спектр программ для работы с графикой. Это растровый редактор PhotoPlus 7, векторный DrawPlus 5, средство создания трехмерных сцен и анимации 3D Plus 5, издательская система PagePlus 7 и визуальный HTML-редактор WebPlus 6. А вот другие поставщики ничего подобного не предлагают. В частности, у Microsoft нет трехмерного и векторного редакторов, у Sierra — полнофункциональной издательской системы, у Corel — трехмерного редактора.

Все пакеты от Serif позволяют создавать документы как «с нуля», так и с помощью автоматизированных пошаговых Мастеров из уже готовых компонентов. Тем более, что к каждому из этих продуктов прилагается весьма обширная коллекция картинок-клипартов и шаблонов всевозможных документов. Среди других продуктов начального уровня тот же подход применяется лишь в совместной разработке фирм Sierra и Micrografx — Windows Draw. Хотя в этом

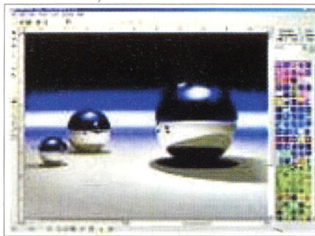


же направлении начинают двигаться также Corel и Ulead, но их программы пока много «слабее».

Интерфейс программы от Serif многим покажется знакомым. PhotoPlus очень похож на последние версии PaintShop Pro. В PhotoPlus 5 и 6 внешнее сходство с PhotoPlus было просто на грани неприличия. В самой последней версии появились и отличия, например, инструмент «резиновая сетка», с помощью которого можно делать оригинальные карикатуры и шаржи.

PagePlus очень похож на MS Publisher. Но тут ситуация обратная: решения, которые были впервые применены в продукте Serif, позаимствовали разработчики Microsoft.

WebPlus фактически является вариацией на тему PagePlus, «заточенной» на верстку HTML-документов. Но этот продукт имеет проблемы с кириллицей и другими национальными алфавитами, так что пытаться



его использовать в России не стоит.

DrawPlus — нечто среднее между Micrografx/Sierra Windows Draw и CreatureHouse Expression. Как и Expression, DrawPlus позволяет сделать векторный контур неотличимым от нарисованного растровой кисточкой. Хотя в DrawPlus есть и оригинальные инструменты. В частности, там есть очень удобный Мастер создания всевозможных эффектов на основе сложных растяжек. В последних версиях появился также довольно мощный аниматор.

А вот 3D Plus продукт полностью оригинальный и ни на один из известных трехмерных пакетов не похожий. Но с его помощью можно получить очень неплохие результаты, не тратя силы и время на изучение профессиональных программ типа 3D Studio или Maya.

Стоят эти программы совсем недорого. Последние версии PhotoPlus и DrawPlus — 60 долларов, все остальные продукты 30. Два продукта, а именно PhotoPlus 5 и WebPlus 1, вообще абсолютно бесплатны и их можно загрузить с домашней странички фирмы.



Пользователь, подай голос!



Microsoft Office

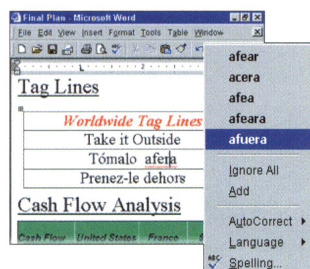
В этом году «мелкомягкие» готовят просто целый вал обновлений своих главных продуктов: Windows, Internet Explorer (публичная бета-версия последнего уже выложена на сайте Microsoft) и MS Office. Первым из этой троицы выйдет в свет MS Office XP, который начнет продаваться в мае. Хотя в Россию он поступит, возможно, только в июне. Обязательно выйдет и русский MS Office XP, но, как всегда, несколько позже.

В обновленном MS Office появились штатные средства, позволяющие восстанавливать поврежденные файлы. Раньше для этого надо было искать утилиты сторонних разработчиков, которые к тому же были и остаются небесплатными. При этом за судьбу документов можно не волноваться: собственные файловые форматы у всех приложений, кроме Access, не изменились.

Обычные рядовые пользователи также найдут для себя много нового. Прежде всего, это поддержка речевых технологий: управление с помощью голосовых команд, чтение документов вслух, ввод текста. Правда, с голосовым вводом текста пока много неясного. Насколько нам известно, реально работающей системы для русского речевого ввода нет пока ни у кого... Но, возможно, Microsoft держит туза в рукаве, не обнародуя результаты своих наработок в этой области. А они есть. Так что дождемся русской версии. Зато с голосовым управлени-

ем и чтением особых проблем быть не должно. Реально работающие программы есть у Microsoft уже по меньшей мере три года. В продукте Magic Gooddy фирмы ПРОМТ использован как раз движок от Microsoft, причем довольно старый.

Другим полезным новшеством обещает стать программа Document Imaging. В ней есть все, что позволяет содержать в порядке архив электронных документов и быстро находить нужный, даже если их тысячи. Нечто похожее предлагают отече-



в новом word'е легко создавать многоязычные документы.
программа сама определяет язык и исправляет ошибки

ственные программы «Евфрат» и «Эффект Офис». Поддерживается запись образов документов в файлы с очень плотной компрессией, так что будет меньше проблем с хранением большого количества образов документов. В эту систему также встроена программа оптического распознавания текста. Но о том, поддерживает ли она распознавание русскоязычных документов, пока ничего не известно.

Другим важным новшеством стало то, что виртуальная машина для выполнения макросов на языке VBA не устанавливается по умолчанию. Так что проблем с макровирусами должно стать намного меньше. Ведь у очень многих пользователей, особенно домашних, знакомство с макросами часто ограничивается именно макровирусами.

На свободе

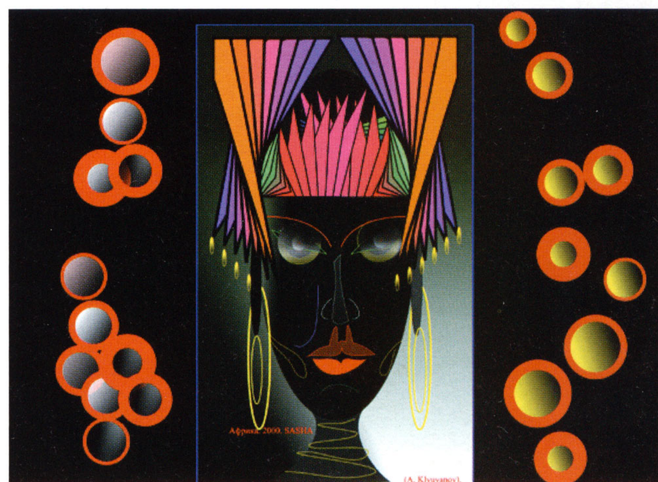
Xara 1.5 и 2

В 1994 году небольшая английская фирма Xara Ltd (**www.xara.com**, **www.xara.co.uk**) выпустила Xara Studio для Windows. Этот векторный редактор был новаторским как по интерфейсу, так и по возможностям. Именно в Xara впервые появились интерактивные панели свойств, градиентные заливки, имитирующие объем фигуры, а также заполнения с переменной прозрачностью. Все это позволяло создавать изображения, практически неотличимые по внешнему виду от фотографий. При этом продукт был, да и остается до сих пор компактным и очень быстрым. Одни и те же операции Xara делает в 2–4 раза быстрее, чем CorelDraw. А последний, при всех его недостатках, работает намного быстрее других профессиональных векторных пакетов. Так что Xara довольно быстро завоевала доверие компьютерных художников, и этот факт не был оставлен без внимания Corel, которая в 1995 купила фирму Xara Ltd. И Xara Studio стала называться Corel Xara.

Под «крышей» Corel вышло несколько версий пакета. Но наиболее серьезные изменения были внесены в Xara 1.5 и 2.

В Xara 1.5 появилась полноценная поддержка цветовой модели CMYK, которая используется в целом ряде принтеров, в том числе и «домашних». Включен также целый ряд новых средств, ориентированных на создание web-графики, например, аниматор GIF, поддержка «безопасных» палитр[1], оптимизатор изображений в форматах GIF и JPEG, средства для создания навигационных карт. Да и вообще Xara превратилась во вполне самодостаточное средство для создания насыщенных графикой web-страничек. Corel Xara 2, хотя и заметно «сбросила вес», приобрела еще больше возможностей. Например, поддержку плагинов PhotoShop для работы с растровыми картинками. Увеличены также и возможности Xara в качестве средства для HTML-верстки. В частности, стало возможным создавать странички с фреймами.





эта «африка» александра клюянова нарисована в xara.
работы украинского художника вы увидите в следующем номере

После обретения в прошлом году полной самостоятельности, вопреки имевшим место опасениям, Xara продолжила развитие своего флагманского продукта под названием XaraX. Веб-мастера обнаружат в ней поддержку языка JAVAScript и технологии Flash, правда, не в том объеме, который предусмотрен в «родном» продукте от Macromedia. Хотя создавать статичные Flash-картинки с помощью Xara намного удобнее, чем в Macromedia Flash. И, самое главное для наших условий, в Xara нет, да и не было никогда никаких проблем с русским языком. Плюс ко всему Xara научилась интегрироваться с популярным визуальным HTML-редактором Dreamveaver от Macromedia. А этот пакет не без оснований считают лучшим в своем классе.

Раньше Xara Studio и Corel Xara критиковали за слабую поддержку графических планшетов. В частности, Xara не использовала чувствительность к нажиму пера. И только теперь художники могут в полной мере оценить все достоинства данного устройства ввода графики. Лучше поздно, чем никогда. Кроме того, исправили застарелую ошибку с искажением цветовой гаммы растровых изображений при экспорте. А эта особенность продуктов Corel давно уже стала типичным примером того, что «это не бага, это фича».

При этом продукт почти не прибавил в «весе». Вполне работоспособный дистрибутив «весит» чуть более 9 Мбайт. Для работы программы вполне достаточно 486 компьютера с 16 Мбайт памяти. Естественно, что для работы совместно с Dreamveaver машина должна быть мощнее. CD-версия XaraX стоит 150 долларов. На сайте Xara имеется также полнофункциональная 30-дневная пробная версия.

[1] Палитра, предназначенная для корректного отображения рисунка в браузере. Состоит из 256 цветов.

Новая Windows

Windows XP

Windows XP, которая находится сейчас в стадии бета-тестирования, действительно новая и важная веха в истории операционных систем от Microsoft. Во всяком случае, Windows XP Personal, которая должна прийти на сме-



ну Windows 9x/ME. Это будет первая потребительская операционная система Microsoft на ядре Windows NT. Ее отличает от Windows XP Professional, наследницы Windows 2000 Professional и Windows NT Workstation, лишь однопроцессорное ядро. Но и она так же, как и другие ОС на этом ядре, позволяет запускать любые программы в защищенном адресном пространстве, почти не содержит 16-разрядный код и неплохо защищена от вторжений извне и деструктивных действий пользователя. Программы в этой среде функционируют намного надежнее. Во всяком случае, на недостатки и ошибки в самой программе не накладываются недостатки и ошибки среды. Приложения из набора MS Office в Windows NT «производят недопустимые операции» на порядок реже, чем в Windows 9x/ME. Кроме того, как и любая Windows NT, Windows XP Personal может работать в многопользовательском режиме с гибким назначением прав каждому из пользователей. Причем для смены профиля не надо будет перезагружать систему, как это приходится делать сейчас. Так что дети и взрослые «чайники» имеют меньше шансов набедокурить. Конечно, в том случае, если система установлена на том с NTFS и настроены правила для каждой группы пользователей. Составной частью системы является также брандмауэр.



Программы можно запускать как в режиме совместимости с Windows NT, так и в режиме совместимости с Windows 9x. Последнее наиболее часто надо будет проделывать с играми, многие из которых просто отказываются запускаться не в «той» Windows.

Как и Windows ME, Windows XP резервирует важные с ее точки зрения файлы, что позволяет быстро восстановить работоспособность системы после сбоя.

Довольно сильно переработан и пользовательский интерфейс. Например, нет ставшей уже привычной кнопки Start/«Пуск». Ее сменила одноименная па-

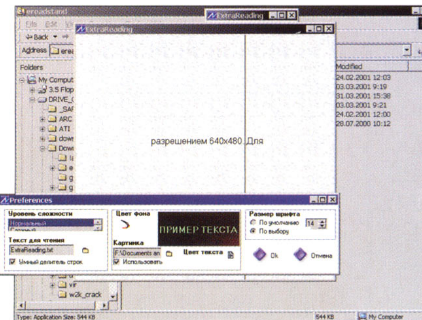


нель, обращение с которой напоминает работу с папками в «Моем компьютере» или «Проводнике». Как считают в Microsoft, с этой панелью будет удобнее работать. Радикально сокращена также «вложенность» команд. Тем самым разработчики учли пожелания пользователей и рекомендации психологов. Несколько изменен дизайн «Проводника». Он, как, впрочем, и другие окна и инструментальные панели, может становиться прозрачным. Хотя все эти изменения и нововведения могут повлечь проблемы и трудно-решаемые сложности, на преодоление которых уйдет немало времени. До сих пор довольно много таких программ, которые в ОС семейства Windows NT не работают вообще или их запуск просто опасен. Могут быть сложности и с подбором драйверов для целого ряда устройств. К тому же системные требования Windows XP высоки, особенно к дисковому пространству и объему оперативной памяти. По заявлению Microsoft, нужен компьютер как минимум с процессором Pentium II 300 МГц и 128 Мбайт оперативной памяти. А даже в США этим требованиям отвечает не более 20% парка компьютеров. Но все же плюсов в новой Windows намного больше, чем минусов.

1200 слов в минуту

Extraread

Именно с такой скоростью обещают научить читать любого человека средних способностей разработчики программы Extraread (**www.az.ru/extraread**). Причем не просто читать с такой скорос-



тью, но и усваивать информацию. Так что такая программа понадобится очень и очень многим, буквально: от пионеров до пенсионеров. Но больше всего пользы от Extraread получат, конечно же, школьники и студенты, которым приходится переваривать просто громадные объемы информации. Подсчитано, например, что для изучения только обязательной литературы студенту технического вуза, читающему с обычной скоростью, потребуется более 80 лет. В целом ряде учебных заведений, например медицинских и богословских, еще больше.

Конечно, обучаться быстрому чтению лучше заранее, по крайней мере, месяца за два до начала сессии. Результаты будут достигнуты очень быстро. Уже после двух недель даже не очень интенсивного обучения скорочтению с помощью Extraread вы будете приятно удивлены...

В принципе, программы обучения быстрому чте-

нию существовали и до Extraread. Но, как правило, они представляют собой обычные просмотрщики текста с регулируемой скоростью автоматической прокрутки документа. Возможно, это позволяет поднять скорость чтения. Но вот улучшить усвоение полученной при таком чтении информации они обычно не позволяют.

В Extraread все совсем по-другому. Для обучения используется оригинальная методика. Текст в упражнениях выводится небольшими порциями, причем эти фрагменты выводятся хаотически. Они появляются в разных участках окна программы, при этом следующий фрагмент содержит часть предыдущего.

Сложность заданий можно настраивать. Имеется четыре уровня сложности. Можно менять фоновый рисунок, шрифт, которым выводится текст, а также длину строк выводимого документа. Так что «счастливые» обладатели маленьких мониторов не будут испытывать никаких сложностей. Единственным неудобством является то, что из всех форматов документов Extraread «понимает» только текст в кодировке Windows.

Для работы с Extraread не нужен мощный компьютер. Лишь бы Windows 95 запустилась. Программа совсем маленькая. Дистрибутив занимает чуть больше 300 Кбайт, а в распакованном виде около 500. Extraread не требует инсталляции, достаточно просто распаковать архив.

Копию этой программы можно также загрузить на сервере Freeware.ru (**http://freeware.ru/free**) и сайте Download.ru.

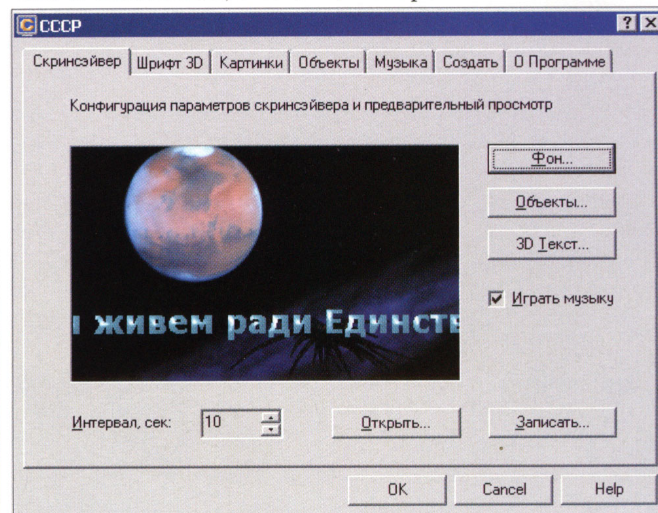
Скринсейвер своими руками

СССР

По адресу **www.by-art.com** можно найти программу СССР. Это аббревиатура от Сделай Скринсейвер Своими Руками. Назначение этой небольшой утилиты, дистрибутив которой занимает всего около 800 Кбайт, понять легко: с ее помощью можно за считанные минуты создать самому мультимедийный «хранитель экрана» для Windows. Так что не придется думать, что подарить обладателю или обладательнице домашнего (и не только домашнего) компьютера. Эксперименты с этой программой должны понравиться детям.

Как будет выглядеть новая заставка, зависит только от вас. С помощью СССР можно создать заставку с произвольным сочетанием текста, в том числе трехмерного, звука и графики. Надо только найти рисунки или фотографии и конвертировать их в «понятный» СССР формат JPEG, BMP или PNG, благо для этого вполне достаточно утилит из штатной поставки Windows. Если картинки большие или, наоборот, маленькие, то беспокоиться все равно нет никаких поводов. Есть опция, позволяющая подогнать картинку под экранное разрешение. При этом и в том и в другом случае все выглядит вполне пристойно. Остается только подобрать музыкальное сопровождение в формате, «понятном» установленному в системе Windows MediaPlayer. А это практически все распространенные аудиоформаты, в том числе и MP3, MIDI, Windows Audio или просто WAV. К сожалению, в штатной поставке программы образцов аудиосопровождения нет, но найти их все равно не составляет большого труда. В качестве украшения авторы предусмотрели также несколько видов трехмерных объектов на выбор: звездочки, мячи, виньетки и сердечки. Их поведение также поддается настройке. Группы могут просто хаотически перемещаться по экрану, а могут двигаться по заданной вами траектории: круговой, эллиптической, прямолинейной. Можно просто запретить их появление, если вы хотите использовать в качестве экранной заставки простое слайд-шоу со звуковым сопровождением.

Надо предупредить, что управление этой программой построено не вполне логично. Например, нажатие на кнопку «Записать» приводит к сохранению не сделанной вами заставки, а XML-сценария, на основе которого она выполнена.







красивые картинки для изготовления скринсейвера можно найти в разных местах сети. *их адреса есть на сайте программы*

Надо войти во вкладку «Создать». Впрочем, к этим нюансам привыкаешь после нескольких минут работы с данной утилитой. Тем более что она просто уникальна. Других простых в обращении бесплатных программ, да еще и с русским интерфейсом, для создания «хранителей экрана» просто не существует. Во всяком случае, на момент написания этих строк.

— Яков Шпунт
yacow@homepc.ru

Vita nuova

Новый компьютер — новая операционная система

этот компьютер абсолютно пуст и чист. он ждет, чтобы в него вдохнули жизнь — поставили операционную систему. он достоин лучшей. может быть, это будет windows 2000?



Windows 2000 — две стороны медали



Древние говорили — выбирая Бога, вы выбираете судьбу. Ничего не могу сказать насчет богов, но вот выбор операционной системы — дело серьезное. Попробуй определиться тут, когда только одна Microsoft предлагает на выбор Windows 98, Windows NT, Windows 2000, Windows ME, да и новые операционные системы не за горами.

Работать под Windows 98 (а кто-то до сих пор сидит и под Windows 95) по-прежнему можно, но вроде как «несолидно» — другие, понимаешь, уже летать начали, а мы все сидим на шкурах мамонтов и добываем огонь трением.

Может, следует, набравшись духа, поставить Windows 2000? Помимо зова моды, здесь замешаны и чисто практические интересы — глядишь, компьютер надежнее работать будет. Говорит же реклама, что Windows 2000 — самая надежная в мире система. А капризы «народной» Windows 98 так надоели...

На самом же деле Windows 98 SE (точнее, тот ее код, что был написан фирмой Microsoft) представляет собой достаточно качественный продукт, не лишенный конфликтов, конечно, но при должной настройке, после «шаманской» возни с реестром, устойчиво и надежно работающий. А корни нестабильного поведения (если таковое наблюдается) растут из-за кривых драйверов сторонних разработчиков, железа немереной «желтизны», или же ошибок прикладных программ.

В Windows 2000 включено множество новых драйверов и учтены многие особенности «китайского» железа, поэтому вполне возможно, что установка этой системы решит все (или почти все) ваши проблемы. Однако ставить Windows 2000 только для того, чтобы убрать конфликты, слишком уж расточительное решение, тем более — не факт, что она действительно их уберет, а не добавит новых.

Последнее вполне вероятно. Что бы ни утверждала Microsoft насчет качества тестирования своего детища, достаточно хотя бы взглянуть на список исправлений пакета обновления Service Pack 1: его длина красноречиво свидетельствует — ошибки в Windows 2000 были, есть и будут. Да и могло ли быть иначе с программой в пять с лишним миллионов строк исходного кода?

Поэтому закроем глаза на ошибки, смирившись с ними как с неизбежным злом, и посмотрим, какие возможности Windows 2000 будут полезны домашнему пользователю. В первую очередь это быстродействие (или его отсутствие — как посмотреть). По поводу производительности Windows 2000 в народе ходят два мнения: одних возмущает ее «аристократическая неторопливость», других же, напротив, восхищает быстрота реакции — не успел мышкой кликнуть, и все готово. В чем же дело, может быть, у первых просто скорости процессора не хватает? Ничуть! На моем позорном доисторическом Celeron-300A Windows 2000 просто «летает», все приложения грузятся практически мгновенно и даже такие монстры, как PhotoShop и Visual Studio совсем не тормозят. Весь «секрет» в оперативной памяти — ее установлено 256 мегабайт. С таким количеством RAM Windows 2000 работает намного быстрее Windows 98, но стоит ее уменьшить до 64–128 мегабайт, как разница в производительности практически сотрется, а на 32 «метрах» работа с Windows 2000 представляет сплошное мучение.

К сожалению, 128 и более мегабайт на сегодняшний день все еще остается роскошью, и большинство компьютеров комплектуются значительно меньшим количеством оперативной памяти. Но дополнительные 64 мегабайта стоят по крайней мере

Установка Windows 2000

15 проблем, которые могут испортить вам жизнь, — и 15 способов их решения

Windows 2000 все больше набирает популярность, в том числе и у обладателей домашних компьютеров. Особенно среди тех, кто дома в основном работает, а не играет, кому важны стабильность и хорошая производительность деловых программ. Тем более, что процедура инсталляции Windows 2000 мало отличается от установки «просто Windows». Точнее говоря, не отличается почти ничем. Надо знать только, что программа инсталляции будет вызвана запуском файла WINNT32.EXE (запуск из Windows 9x) или WINNT.EXE (из ДОС), а не SETUP.EXE. А вот процедура установки предшественницы, Windows NT 4, была часто самым настоящим экзаменом на пользовательскую квалификацию. К тому же NT 4 не поддерживает шину USB, а такой периферии становится все больше.

Но прежде чем ставить Windows 2000, следует убедиться, что компьютер соответствует необходимому минимуму. Нужен компьютер с процессором класса Pentium 133 или выше, 64 Мбайт оперативной памяти или больше, как минимум 1,5 Гбайт свободного места на диске, с приводом CD-ROM.

Windows 2000 имеет несколько версий: Professional, Server, Advanced Server, Datacenter Server. На домашний компьютер имеет смысл ставить только версию Professional. Серверные редакции не предназначены для работы с обычными прикладными программами и требуют намного больше ресурсов. Они активизируют значительно больше специфичных служб и сервисов, чем Professional. Единственный случай, когда установка серверных версий целесообразна, — наличие в компьютере более чем двух процессоров. Но такие машины домой покупают крайне редко.

Имеется несколько языковых версий Windows 2000. У нас продаются русская (только Professional и Server), международная и многоязычная версии. Функциональность их в целом абсолютно идентична. Впрочем, с русской версией Windows 2000 оказались несовместимы драйверы ряда моделей сканеров Mustek, в частности, ScanExpress 6000CU, ScanExpress 1200CU, ScanExpress 1200UB. Так

что если у вас есть такой сканер, то ставить русскую Windows 2000 вам не стоит. А вот в английской и многоязычной версиях эти же устройства будут прекрасно работать. Другое дело, что дистрибутив многоязычной Windows 2000 не так просто найти.

Windows 2000 при установке поверх Windows 9x допускает две возможности: обновление и инсталляцию в качестве второй операционной системы. Лучше выбрать второе. Особенно тогда, когда есть желание поиграть. Производительность компьютерных игр в Windows 9x/ME часто существенно выше, чем в Windows 2000. Возможен и такой вариант: самому работать в Windows 2000, а детям и «чайникам» отдать на поток и разграбление Windows 9x. Тогда они не смогут намеренно или по безалаберности уничтожить ваши файлы. К тому же при обновлении на вас может обрушиться целая груда труднорешаемых проблем, так что лучше не испытывать судьбу. При установке в качестве второй ОС следует поместить Windows 2000 на свой отдельный раздел. Тогда две Windows не будут использовать общий каталог Program Files, что также чревато различными сложностями. Хотя в этом случае придется заново устанавливать программы. Проблемы может вызвать и создание нового логического диска (естественно, это надо сделать так, чтобы избежать потерь информации). Но все это легко исполняется, если у вас есть утилиты управления разделами, например, Partition Magic (**www.powerquest.com**, по этому адресу можно загрузить 30-дневную испытательную версию данной программы). Впрочем, изменение структуры разделов на диске — тема отдельного немаленького разговора.

Microsoft гарантирует, что в Windows 2000 будет работать абсолютное большинство программ для платформы win32. Вместе с тем пользователи целого ряда старых приложений 1995–96 годов выпуска могут столкнуться с тем, что их любимые программы или не запускаются вообще, или имеют всевозможные «странности». В подобном замечены MS Office 95, Lotus SmartSuite 96, Corel WordPerfect Suite 7, Micrografx Windows Draw 4, FineReader 2 и 3, Lingvo 4 и более ранние, Macromedia FreeHand 7, Ulead Photoimpact 3, Ulead iPhotoPlus 4, Ulead iPhotoExpress 1.x. Если вы хотите жить спокойно — вам следует установить последние версии этих программ. После установки Windows 2000 не забудьте создать диск аварийного восстановления. Это можно сделать с помощью утилиты Backup.

А теперь поговорим о проблемах, которые, бывает, омрачают многим первое знакомство с этой операционной системой. О них надо знать заранее — и быть к ним готовым, если они возникнут. Вопросы, которые приведены чуть ниже, вполне реальные, и именно их чаще всего задают в различных интернет-форумах те, кто столкнулся с трудностями.

Проблема. После первой перезагрузки и запуска Windows 2000 в консольном режиме появляется синий экран аварийной остановки системы, где говорится о том, что BIOS не является ACPI[1] совместимым.

Решение. Это характерно для большинства материнских плат, дата системного BIOS которых ранее 1 января 1999 года. Надо найти обновление BIOS и «залить» его. Если найти обновление не удалось, следует загрузиться в Windows 9x (можно с дискеты) и отредактировать файл TXTSETUP.SIF в корневом каталоге. Данный файл довольно объемный, его надо открывать с помощью редактора Edit (в ДОС режиме) или Wordpad. Следует в строчке ACPI Enable=2 вместо 2 поставить 0. После этого установка должна продолжиться.

Отключение ACPI обязательно также в том случае, если в компьютере имеются устройства на шине ISA. Кроме того, при отключенном ACPI Windows 2000 более корректно распределяет аппаратные ресурсы различным устройствам.

Проблема. При установке Windows 2000 на диск, подключенный к контроллеру Promise Ultra, появляется сообщение Unable Access Boot Device, и установка прекращается.

Решение. В состав Windows 2000 входят драйверы IDE-контроллеров последнего поколения, но в начальной фазе установки они не активизируются. Их надо скопировать с компакт-диска из комплекта материнской платы на дискету. Если же диск отсутствует, драйвер следует загрузить из Интернета, с сайта производителя материнской платы. Затем снова перезагрузиться, выбрать в загрузочном меню Windows 2000 Install, нажать клавишу F6 и поместить в дисковод дискету с драйвером контроллера Promise Ultra. Драйверы будут установлены, и Windows 2000 «увидит» диски, которые подключены к данному контроллеру.

Можно поступить и по-другому: поставить Windows 2000 на диск, подключенный к обычному IDE- или ULTRA DMA 33-контроллеру. Естественно, на этом диске должно быть достаточно свободного места.

[1] ACPI (Advanced Configuration and Power Interface)— новый стандарт управления энергопотреблением компьютера и других устройств.

вдвое дешевле, чем дополнительные 300–500 мегагерц, а ускорение дают больше! Словом, если вы стеснены быстродействием, стоит подумать о модернизации компьютера и установке Windows 2000.

Другой немаловажный момент — защита и разграничение доступа информации. Помните тот случай, когда позарез необходимый к завтрашнему доклад, набранный в Word ценой бессонных ночей, в последний момент оказался безжалостно уничтожен злобным вирусом, занесенным на компьютер сынишкой? Что поделать, семейный компьютер — предмет коллективного использования, и как ни запрещай своим домашним ставить на него что попало, как ни отнимай у них диски сомнительного происхождения, — им все равно играть охота!

Что же, Windows 2000 поможет отцу русской демократии! Создадим для сына (дочки) нового пользователя с ограниченными правами (**Пуск>Панель управления>Пользователи и пароли**; установить галочку «требовать ввод имени и пароля»; нажать кнопку **Добавить**, ввести имя и пароль создаваемого пользователя, а затем выбрать «ограниченный доступ» и нажать кнопочку **Готово**) — запускать игры и другие безобидные программы он сможет, а вот видеть ваши документы или испортить систему — нет (впрочем, дети сейчас все как один одаренные и с легкостью портят то, что никакому хакеру сломать не под силу).

Да и отцу семейства постоянно входить в систему с правами администратора совершенно ни к чему (а именно так и происходит по умолчанию) — гораздо спокойнее работать под «пользователем», не имеющим возможности модифицировать системные и исполняемые файлы, как бы ни было велико его желание. Если какой вирус удостоит вас своим посещением, то тут же отправится восвояси, ибо размножаться не сможет. То же относится и к документам — когда набранный тест (электронная таблица, баланс или рисунок) полностью готов, — временно войдите в систему с правами администратора (**Пуск>Завершить сеанс Ваше Имя**) и запретите его модификацию (свойства файла, вкладка **Безопасность**, снять галочки «изменить» и «запись»), оставляя лишь право на чтение. Пусть попробуют выжить вездесущие макровирусы в этой стерильной среде!

Весь этот «табун» замечательных возможностей и пуленепробиваемую защиту обеспечивает, строго говоря, не сама Windows 2000, а файловая система NTFS. Диски, размеченные под FAT и FAT32, даже под новой системой практически ничем не защищены и могут пострадать как от вирусов, так и от стирающих все без разбора пользователей. Поэтому если уж и ставить Windows 2000, то только на NTFS.

До недавнего времени в Windows NT такое решение несло не только блага, но и риск потери доступа к данным, — если вдруг случится, что и система «ляжет», вместе с ней «лягут» и все NTFS-диски, ибо старая добрая MS-DOS, заботливо сохраненная на загрузочной дискете, их просто не «видит». Администратору корпоративной сети такой «полет» — не помеха: он просто возьмет винчестер с мерт-

вой Windows NT и подключит его к компьютеру со здоровой системой, колдуя над которой, покойницу и воскресит, или, по крайней мере, скопирует оттуда все важные данные и файлы. Но для домашнего пользователя такой способ не пойдет, — где он возьмет рабочую Windows NT, да еще в четыре часа ночи (а по «закону бутерброда» самые коварные аварии случаются как раз под утро, когда страшно хочется спать)?

Разработчики Windows 2000 учли это и поддержали так называемую консоль восстановления. Если говорить упрощенно — то это та же MS-DOS, загруженная с дискетки (в количестве четыре штуки) или родного компакт-диска, со встроенными утилитами для восстановления таких критически важных персон, как MBR (главная загрузочная запись) или Boot-сектор (сектор загрузки). В контекстной помощи Windows 2000 рассказано и как с помощью программы архивации создать резервную копию важнейших файлов системы, как восстановиться с нее в случае аварии.

Вкратце: загрузившись с установочных дискет или CD-диска с Windows 2000, следует выбрать пункт «Чтобы восстановить Windows 2000, нажмите <R>», нажав, как и просят, клавишу R, а за ней клавишу C — «Для исправления установки Windows 2000 через консоль восстановления нажмите <C>». Остается выбрать систему (если их установлено больше одной) и ввести пароль администратора. К сожалению, с консоли восстановления доступ открыт не ко всем файлам, а только принадлежащим системе, и просто так скопировать важные данные на дискету не получится. Но можно попробовать восстановить диск командами CHKDSK, FIXMBR И FIXBOOT.

Другая полезная утилита, SFC.EXE, доступная непосредственно из Windows 2000, сканирует системные файлы на предмет поиска в них искажений, а случись ей такие обнаружить — предложит все восстановить с резервной копии, автоматически создаваемой при установке системы. Очень помогает при сбоях и подозрениях на заражение вирусом! (Для справедливости придется отметить, что такая же утилита есть и в Windows 98.)

Словом, разработчики Windows 2000 приложили немало усилий к защите, и

защита

Windows 2000 очень хорошо защищает и от случайных сбоев, например, выключения питания в момент запуска оптимизатора диска или зависания компьютера в момент сохранения файла на диск.

А для сокрытия содержимого секретных документов от не в меру любопытных глаз (например, спецслужб) предусмотрена возможность шифрования как отдельных файлов, так и целых папок (свойства файла или папки, вкладка **Общие**, нажмите кнопку **Другие** и в открывшемся диалоговом окне установите галочку «Шифровать содержимое для защиты данных»).

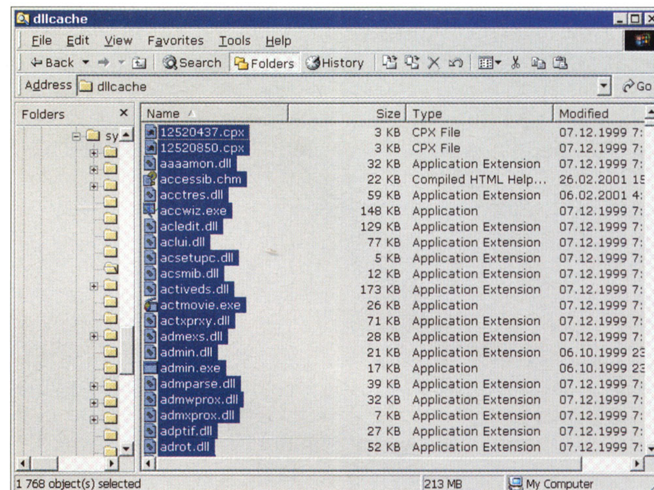
Замечательно, что при этом не требуется постоянного ввода пароля, — будет автоматически использован тот, под которым вы вошли в систему, и зашифрованный файл внешне ничем не будет отличаться от всех остальных. За одним небольшим исключением — прочесть его сможете только вы и никто другой (даже администратор системы). А для экономии места можно на лету упаковывать любые выбранные файлы, а не весь диск целиком, как это было в Windows 95/98 (свойства файла или папки, вкладка **Общие**, нажмите кнопку **Другие** и в открывшемся диалоговом окне установите галочку «Сжимать содержимое для экономии места на диске»). К сожалению, атрибуты сжатия и шифрования исключают друг друга, и поэтому придется выбирать что-то одно.

эту систему не так-то просто «уронить». Но не стоит питать иллюзий, будто бы вашему спокойствию вообще ничего не угрожает. Увы, ничто по-настоящему не надежно в нашем подлунном мире! Впрочем, если Windows 2000 не остановит взломщика, по крайней мере, она заставит его попотеть. А кому интересно такими усилиями ломать «домашнего» пользователя? Совершенно верно — никому, поэтому можно смело чувствовать себя в относительной безопасности.

Но, помимо описанных выше достоинств, Windows 2000 несет в себе одну очень неприятную вещь — никакие MS-DOS-программы, требующие прямого доступа к аппаратуре, под этой операционной системой работать не будут. В первую очередь это относится к игрушкам (все они играют музыку, дергая звуковую карту за порты), различным графическим программам, переводящим дисплей в нестандартный режим, наконец, под Windows 2000 не работают программы, защищенные ключевыми дисками и прочими нестандартными приемами программирования.

Поэтому, прежде чем менять операционную систему, хорошо бы убедиться, что все необходимые вам приложения на ней успешно работают или имеют себе замену. Убедиться-то хорошо, да вот как? Не выяснять же это установкой Windows 2000?! Конечно, нет. На CD-диске в каталоге SUPPORT находится замечательная утилита, как раз для такой проверки и предназначенная. К сожалению, она не распространяется отдельно от Windows, и независимо от полученных результатов ее (Windows 2000) все же придется предварительно купить.

Иногда в печати и в телеконференциях мелькает утверждение, что, дескать, необязательно ради Windows 2000 отказываться от старой доброй Windows 98 — обе эти системы могут прекрасно уживаться вместе. Если нужная программа не работает в Windows 2000 — запускай Windows 98 и наслаждайся жизнью. К сожалению, не все так радужно, как на словах. Поставить-то две системы на один диск, конечно, можно, но вот будет ли от



была большой — стала маленькой.

убив эти файлы, вы уменьшите место, занимаемое windows, на 300 мегабайт

Проблема. В момент установки программа инсталляции выдает сообщения, что не может найти те или иные файлы.

Решение. Необходимо скопировать каталог i386 с установочного компакт-диска Windows 2000 на жесткий диск компьютера и запустить программу инсталляции оттуда.

Проблема. Программа установки Windows 2000 постоянно завершается «синим экраном».

Решение. Проверить оперативную память с помощью специальных утилит, убрать разгон процессора, если он имеет место, вернуть установки BIOS к тем, которые определены по умолчанию.

Проблема. У меня есть устройство, к которому не удалось найти драйверы. Что делать?

Решение. По адресу **www.win2kworld.com** собрана большая коллекция советов, как заставить работать те или иные устройства в Windows 2000. В том числе и такие устройства, к которым нет драйверов от производителя. Там же есть ссылки на драйверы и иные программы. Следует также внимательно ознакомиться с информацией на официальных сайтах производителей устройств. Например, на сайтах фирмы Umax, в том числе и русском **www.umax.ru**, можно найти информацию о том, какие версии программы VistaScan будут работать в Windows 2000 с различными моделями сканеров этой фирмы. На сайтах часто имеются форумы, в которых также можно получить нужную информацию. В частности, на конференции сайта **www.hp.ru** в ответах есть детальные инструкции по установке сканеров Hewlett-Packard. Кроме того, любой сканер со SCSI-интерфейсом будет работать в Windows 2000 с коммерческой программой ArtScan Pro[2] (**www.scanhelp.com**) или бесплатным пакетом WinSANE с графической оболочкой XSANE (**www.mostang.com/sane, www.xsane.org**).

Кроме того, в Windows 2000 действуют и прежние способы подбора драйверов. Например, любой матричный принтер заработает с драйверами от Epson FX 80/FX 80+ или Generic IBM Graphics Printer, а любой лазерный — с драйверами HP LaserJet IIP. Любой внешний модем будет работать как Generic Modem. К софт-модему подойдут референсные (эталонные) драйверы производителя чипсета.

Проблема. Установка Windows 2000 завершилась успешно, но все работает очень медленно. Также не определяются периферийные устройства на шине USB.

Решение. Скорее всего, дело в «малознакомом» Windows 2000 чипсете материнской платы. Как правило, эта проблема возникает в том случае, если используются чипсеты от VIA, SiS, Acer (Ali), некоторые от Intel (в частности, i815), особенно их последние модели. Необходимо поставить драйверы чипсета материнской платы. Желательно самой последней версии. Как правило, после установки обновленных драйверов и перезагрузки производительность существенно возрастает.

Проблема. Можно ли уменьшить место, занимаемое Windows 2000 на диске?

Решение. Это возможно. Необходимо удалить содержимое каталогов %systemroot%/winnt/driver cache и %systemroot%/winnt/system32/dllcache. Общий объем этих файлов составляет почти 300 Мбайт. Однако делать это следует при том условии, что в самом ближайшем будущем не предполагается установка новых программ и замена устройств.

Проблема. Не могу найти, где можно включить режим Ultra DMA для дисковых накопителей. В Windows 9x это было в «свойствах» накопителя в Диспетчере устройств, а в Windows 2000 этой вкладки нет. Что делать?

Решение. Режим Ultra DMA в Windows 2000 включается и отключается в «свойствах» IDE/ATAPI-контроллеров.

Проблема. Установка Windows 2000 завершилась удачно, но периодически «зависают» мышь и клавиатура. При этом никаких сообщений о системных ошибках не появляется. Материнская плата компьютера на чипсете VIA Apollo Pro.

Решение. Это не ошибка Windows 2000, а недочет проектирования чипсетов от VIA. Проявляется в том случае, если установлена видеокарта на шине AGP. Необходимо найти и установить драйверы чипсета материнской платы и Service Pack 2 для Windows 2000.

Проблема. Невозможно установить ни одну программу. Индикатор доходит до 99%, и программа-инсталлятор завершается без каких-либо сообщений.

Решение. Дистрибутивы, созданные программой InstallShield, критичны к расположению каталога TEMP. Он не должен быть подкаталогом в папке с длинным именем или названным на неанглийском языке. Необходимо переместить его. Это можно сделать, запустив апплет Система (System) в Панели управления. Надо войти в закладку Дополнительно (Advanced), выб-

[2] Об этой удобной программе мы писали в прошлом номере «ДК».

этого хоть какой-нибудь прок?

Windows 98 не поддерживает NTFS, и придется обе системы ставить на FAT. A FAT — это полное отсутствие защиты и возврат в средневековье. Разбить диск на несколько разделов — FAT для Windows 98, а NTFS — для Windows 2000 — идея хорошая, но не выдерживающая никакой критики. Ведь в этом случае приложения Windows 98 не увидят документов, хранящихся на диске с Windows 2000, а если их перенести на диск Windows 98, то зачем вообще ставить Windows 2000?

Плохая совместимость с древним программным обеспечением — основной недостаток Windows 2000, от которого никуда не уйти. Как бы ни было велико желание получить и то и другое — приходится делать выбор: либо новая Windows 2000, либо старые приложения, но не всё сразу!

— *Крис Касперски*
kpnc@aport.ru



рать пункт Переменные окружения (Enviroment Variables) и вручную изменить расположение папок TEMP. Они должны находиться в корневом каталоге диска, например, C:\TEMP и C:\TMP.

Проблема. После переустановки Windows 9x исчез загрузчик Windows 2000. Что делать?

Решение. Необходимо запустить программу установки Windows 2000 в режиме восстановления и выбрать флажок «Восстановить загрузочный сектор». Необходимо иметь диск аварийного восстановления, который надо по требованию инсталлятора поместить в дисковод. Кроме того, на установочном диске Windows 2000 есть образы четырех дискет. Их нужно создать, загрузиться с помощью первой из них и войти в Recovery Console, где ввести в командной строке fixboot. Чтобы подобных проблем не возникало, следует проводить переустановку в режиме эмуляции ДОС Windows 9x, загрузившись в этой системе. Или пользоваться «правильными» дистрибутивами Windows 98/98 SE на загрузочных компакт-дисках. Программы установки таких дистрибутивов корректно добавляют себя к диспетчеру загрузки Windows NT/2000.

Проблема. Программы набора MS Office 97 при попытке открыть документ выдают сообщение об ошибке совместного доступа к файлу.

Решение. Необходимо обновить MS Office 97 до MS Office 97 SR2 с помощью комплекта обновления или установить MS Office 2000.

Проблема. Не могу установить Norton Utilities 2000 в Windows 2000. Штатные утилиты обслуживания системы мне не нравятся.

Решение. Norton Utilities 2000 и более ранние не совместимы с Windows 2000. Среди наборов сервисных утилит от Symantec только Norton Utilities 2001 будут работать, причем далеко не в полном объеме. Полностью совместим с Windows 2000 из наборов сервисных утилит только Ontrack Fix It 2000 или более поздний. Есть также автономные утилиты. Например, среди программ дефрагментации диска будут работать в Windows 2000 Norton Speed Disk 5.1, Executive Software DiskKeeper 5 или более поздний, O&O Defrag 2.38 или более поздний, DefragMentor. Более подробную информацию о сервисных утилитах для Windows 2000 можно получить на сайтах **www.winfiles.com** и **http://confignt.hardware.ru**. Там имеются ссылки на дистрибутивы данных программ.

Проблема. У меня бухгалтерская программа для ДОС, которая в Windows 2000 не запускается. Система меня полностью устраивает, и я не хочу переходить на Windows 9x только ради одной программы.

Решение. С помощью программной среды VmWare (**www.vmware.com**) для Windows NT 4/2000 можно создать виртуальный компьютер с «родной» MS-DOS. В VmWare отутствует большинство ограничений, накладываемых на запуск ДОС-приложений в среде NT. Единственное неудобство — отсутствие поддержки отображаемой (EMS) памяти. VmWare позволяет создавать виртуальные машины не только с ДОС, но и практически с любыми операционными системами для PC-совместимых компьютеров, в том числе Linux, Free BSD, Novell NetWare/IntraNetWare, OS/2, Windows 9x, Windows NT 4, Windows 2000.

Проблема. Я сменил материнскую плату в компьютере. И Windows 2000 перестала загружаться. Что делать?

Решение. Загрузиться в режиме защиты от сбоев (Safe Mode) и удалить в Диспетчере устройств (Device Manager) все, что относилось к прежней материнской плате, а также драйверы IDE/ATAPI-контроллеров. Потом перезагрузитесь в обычном режиме. Windows 2000 должна «найти» новые устройства и поставить к ним драйверы. Если же этого сделать невозможно, необходимо переустановить систему.

Конечно, список возможных сложностей этим не исчерпывается. Так что имеет смысл изучить специальную литературу и коллекции советов в Интернете. Коллекции ответов на часто задаваемые вопросы по Windows 2000 можно найти по адресам **www.winfaq.ru** и **www.3dnews.ru**. Причем там можно найти информацию не только по клиентской Windows 2000 Professional, но и по миграции с других систем.

Не стоит забывать и о том, что 80% неприятностей происходит из- за неисправного или неподдерживаемого «железа». Оставшиеся 20% примерно поровну вызваны заражением вирусами, а также тем, что горе-пользователи не ознакомились с документацией по установке драйверов устройств. Так что RTFM[3].

— *Яков Шпунт*

[3] RTFM — вообще-то расшифровка этой аббревиатуры несколько неудобная для печати. Смысл ее сводится к тому, что надо прочитать руководство.

Позерство

Повинуясь мышке, ведомой моей безжалостной рукой, Моника меняет позы. И ни одна поза меня не устраивает — ни «лотос», ни «бегущая», ни «баба с веслом»...



Точка, точка, запятая, —
Вышла рожица смешная.
Палка, палка, огуречик, —
Получился человечек.
Детская присказка



С рисованием у меня всю жизнь было туговато. Нет, в детстве я, понятно, рисовал всяких там зайчиков, березки с избушками, клин галочек на фоне как бы закатного неба... и все. Выше этого уровня — никак. А уж что до более или менее реалистичного отображения людей — тут «палка-палка-огуречик», и не более того.

Подрос я, стал рисовать при помощи компьютера. Тут дела пошли на лад: ну, кнопочки там всякие, баннеры, завитушки-украшалочки... вебмастеру большего и не надо. А понадобилось мне как-то нарисовать человека. Чтобы был он именно рисованным. Интернет огромен, можно и оттуда стащить, конечно; но это моветон. И тогда один друг посоветовал мне программку под названием **Poser 4.**

Программа эта производится фирмой Curious Labs Poser, и предназначена для создания трехмерных изображений живых (и не только) существ и анимации этих изображений. Базовая инсталляция содержит коллекцию персонажей, а также все необходимое для работы с ними: одежду, обувь, головные уборы, наборы поз, мимики и жестов. Многочисленные настройки удовлетворят любую фантазию и легко позволяют изменить изначальную модель до полной неузнаваемости. Более того, модель (или несколько) можно анимировать, а затем «снять» небольшой ролик. Эта функция может пригодиться как для развлечения, так и в презентационных целях.

Итак, приобрел, поставил, открываю. Интерфейс довольно непривычен: какие-то колесики, движки, закладки... Каждый управляет кучей параметров. А в центре экрана — серый квадрат, и в нем стоит мужик. Трехмерный. Незатейливый такой дядя: сам немного неказист, черты лица как топором деланные,

---

Дмитрий Сорокин родился в 1973 году в Москве. Учится в Литературном институте им.Горького. Сменил множество профессий: грузчик, журналист, повар, фармацевт, веб-дизайнер (список далеко не полон). Имеет массу хобби, все они так или иначе связаны с компьютером. Проводит за компьютером до 20 часов в сутки. Писатель, автор романа-фэнтази «Оберег» (Москва, 2000). Домашняя страница: http://bolnog.euro.ru

чем-то напоминает некачественно выполненный манекен рабочего, если бы кто-нибудь когда-нибудь делал такие манекены. Ладно, это уже что-то. Щелкаю по закладке Figures, и тут-то и начинается самое интересное. Кого там только нет! Люди такие, люди сякие. Голые, одетые, лысые, волосатые, мужчины, женщины, дети, подростки (стариков нет, что за дискриминация по возрастному признаку?), кошки, собаки, лошади, дельфины и даже динозавр. Здесь же одежда для людей, головные уборы и обувь...

Та-ак, кого бы выбрать? Конечно же, девушку. Выбираю темноволосую красавицу с именем Моника (на Левински не похожа), и, чтоб не смущала меня своей наготой, быстренько наряжаю ее в бикини. Рост у нее средний, лицом на испанку похожа, пропорции классические. Стоит моя Моника, ноги на ширине плеч, руки в стороны. Теперь смотрим, что же с ней еще можно сделать. Можно изменить прическу (закладка Hair) — понитейл на короткую стрижку, каре, негри... пардон, афроамериканские кудряшки либо локоны до плеч. Меняю на короткую стрижку, и Моника приобретает какую-то юную лихость и бесшабашность. ОК. Смотрим дальше. Следующая закладка — Poses, то есть «Позы». Там собрано несколько коллекций поз, и за неполные пять минут, повинуясь мышке, ведомой моей безжалостной рукой, Моника меняет их все. И ни одна поза меня не устраивает — ни «лотос», ни «бегущая», ни «баба с веслом»... Даже Венера Боттичелли, вернее, ее поза, не понравилась мне.





Захотел я сделать Монику, ни много ни мало, пикассовской «Девочкой на шаре». Шар отыскался под закладкой Props, что я приблизительно определил как «Предметы». Ну и что, что шарик оказался маловат, а Моника — несколько более, я бы сказал, женственна, чем модель Пикассо? Я же не собираюсь копировать картину великого художника.

Первая трудность подстерегла меня в тот момент, когда я попытался поместить девочку на шар. Две эти «фигуры» категорически не желали совмещаться. То они отстояли друг от друга на значительном расстоянии, то ноги девочки погружались в шар по щиколотку... Полчаса терпеливых мучений — и мне наконец удалось добиться желаемого. Но что за это время стало с моей Моникой! Суставы вывернуты, голова неестественно запрокинута назад, и, когда мне удалось вернуть голову на место без ущерба для композиции, выяснилось, что куда-то подевались глазные яблоки... Еще больше мучений ожидало меня, когда я, выправив ей все конечности, попытался придать девушке ту самую позу, которую некогда увековечил великий Пабло Пикассо. Репродукция оригинала была открыта в соседнем окне, так что я постоянно сверялся. Два часа стараний — и вот уже на что-то это похоже. Не шедевр, понятно, но выглядит более или менее правдоподобно. Вот только кисти рук подкачали — неестественно выглядят, и все тут.

Оказывается, создатели «Позера» предвидели и это. Под закладкой Hands, то есть «Руки», я нашел несколько распространенных жестов, и немедленно их применил. Так что левой рукой Моника показывала «О'кей», а правой изображала классическую новорусскую «козу».

Осталась мими-



а в центре экрана — серый квадрат, и в нем стоит мужик. трехмерный. незатейливый такой дядя...

ка. Не мудрствуя лукаво, щелкнул по закладке Faces, и выбрал ехидную такую улыбочку с подмигиванием. Вот теперь Моника моя начала походить на настоящую красавицу.

После столь долгих мытарств меня уже не устраивало, что Моника все равно сильно смахивает на куклу: блеклая она какая-то, совсем



ненастоящая. Почитав файл помощи, понял, что теперь ее еще нужно отрисовать (Render). Выполнил. Ух, красотища-то какая! Почти как живая! И тень легла примерно там, где надо, и блик света... И выражение лица вполне осмысленное, человеческое, и... В общем, все получилось, все хорошо. Встреть я такую девушку в реальном мире — тут же кинулся бы к ней с предложением руки и сердца... (Шутка.)

Только вот смотрится скучновато — девушка на шаре на однотонном сером фоне. Разобрался еще с кое-какими настройками, нашел, как менять цвет фона. Цвет переднего плана, оказывается, тоже можно изменять, так что в следующий миг после того, как я сделал это открытие, кожа моей «Девочки...» сменила кучу оттенков от нежно зеленого до глубокого фиолетового включительно. Немалых трудов стоило вернуть первоначальный, телесный цвет...

Еще оказалось, что в качестве фона можно загружать любые картинки. И девочка танцевала на своем шаре сначала на фоне Кремля, потом — под горящей Останкинской башней, потом — в Шишкинском сосновом лесу среди медведей... и лишь в конце этих экспериментов я поместил ее на более близкий первоначальной теме пляж.

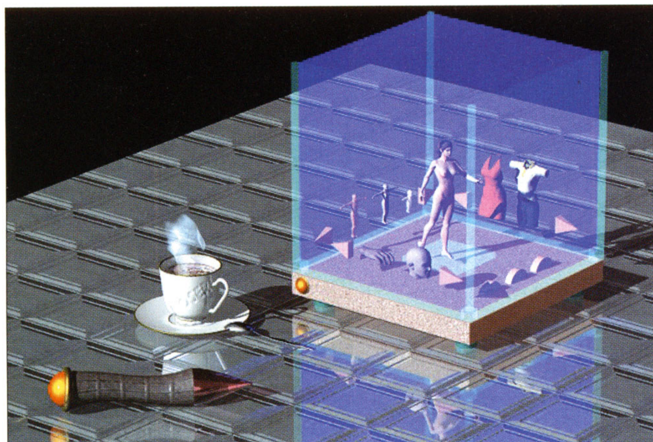
Еще одна весьма полезная возможность — набор так называемых «Камер», когда одним нажатием мышки меняется и угол зрения, и расстояние до фигуры. Помимо фиксированных позиций, есть возможность вручную настроить «камеру», то есть точку зрения на модель...

Можно и со светом поработать. Мало того, что на главном экране программы есть панель управления источниками света, освещающими модель, под соответствующей закладкой (Lights) хранится несколько готовых очень впечатляющих световых схем. После бесчисленных переборов вариантов



освещения, я остановился на нежно-неоновом... Получился такой сумеречный пляж, веселая девушка на шаре, а на заднем плане — толпа отдыхающих, которым нет до нее никакого дела... Отрисовал картинку, залюбовался: здорово получилось! И ведь с первого раза! А сколько времени я на это угробил? Ну-ка, посмотрим... Всего-то пять с половиной часов... Хорошо, что день выходной. Поместил я эту Монику на рабочий стол, теперь всякий раз, когда успеваю добраться до домашнего компьютера, любуюсь на свою первую работу в жанре 3D-графики.

На следующий день залез в Интернет и быстро нашел множество ресурсов, посвященных трехмерной графике вообще и «Позеру» в частности. Если интересуетесь, загляните на **www. metacreations.com**, **www.zygote.com**, **www.renderosity.com**, **www.renderotica.com** (только для взрослых!) или **http://poser.al.ru** — первый российский сайт, посвященный «Позеру». На этих сайтах всего навалом: и новые модели — от обычных людей до всяких бэтменов, суперменов, эльфов «толкиеновских» и «классических», русалок, роботов и так далее, до бесконечности. Новые позы, модные платья, отдельные «детали» — руки, глаза, гримасы, предметы... Подумал я, подумал, да и ушел оттуда подобру-поздорову: затягивает не хуже «Тетриса», а у меня еще работы куча... Лишь изредка позволяю себе нарисовать кого-нибудь. Например, когда пишу очередной рассказ, просто рисую своих персонажей в «Позере», и их история тогда пишется в два раза быстрее.



По моему мнению, Poser 4 отличная программа для работы с трехмерной графикой, удобная как для профессионалов, так и для полных «чайников» в этой области, коим я по сей день и остаюсь. А как же. Времени-то не хватает... Зато теперь я умею рисовать людей.

— Дмитрий Сорокин
bolnog@euro.ru

михаил мельников

СИНЯЯ ВОРОНА НА ЗЕЛЕНОМ НЕБЕ



Михаил Мельников — дизайнер, веб-мастер. Живет в городе Аксае Ростовской области. Заканчивает 9-й класс, собирается поступать на факультет журналистики Ростовского государственного университета. Занимается компьютерами, начиная с 1998 года. В 99-м окончил курсы дизайнеров при Ростовском колледже связи и информатики. В свободное время пишет заметки на свою домашнюю страничку **http://spectra.esite.ru/** и читает «Домашний компьютер». Его адрес: **tomishell@mail.ru**

Случилось так, что весь сегодняшний день меня преследовал вопрос: правильно ли, что компьютер в скором будущем заменит холст, а сенсорное перо в сочетании с графическим планшетом — кисть? Творения художника будет трудолюбиво распечатывать принтер, а CD-RW будет хранить оригинал картины в первозданном и неподвластном времени виде…

Нет, наверное, это совсем не правильно. Хотя бы потому, что компьютер, со всеми своими «примочками» вроде великолепного графического редактора Painter, до сих пор не может заменить художнику холст. Любой графический редактор лишь максимально пытается (замечу — пытается!) имитировать инструменты художника, — да и то у него с трудом это получается.

И хотя сам я немало времени провел за компьютером, на дисплее которого распахивали свои окна разные графические программы — я не защищаю компьюарт (компьютерное искусство). Я не пропагандирую его, как те люди, которые в упоении утверждают, что сегодня даже сам Пикассо, поняв, что кисть якобы осталась «в прошлом», стал бы рисовать свои картины в Painter 6 и обрабатывать в PhotoShop... Да нет, вряд ли старина Пабло поступил бы так. В том, чтобы рисовать карандашом и кистью на плотном, белом, чуть шершавом листе бумаги — есть невыразимое упоение...

На мой взгляд, рисунки и картины, выполненные на компьютере, по большей своей части подходят для дизайна рекламных вывесок, нежели для Третьяковской галереи. Я думаю, среда существования цифровых изображений — не жизнь, а Сеть. Цифра среди цифр, виртуальный образ в виртуальном мире. Там, в этом призрачном мире, цифровые изображения на месте.

Есть большая разница между тем, чтобы рисовать красками на холсте — и мышкой на дисплее. Настоящий художник, владеющий красками, знающий анатомию и законы перспективы, — это профессия. А художник компьютерный? Хотя я прошел путь от PhotoShop 3 до PhotoShop 6, нарисовав в каждой из версий этой знаменитой программы огромное количество всяких картинок, я не считаю, что компьютерный художник, именно компьютерный, — это тоже профессия. Скорее это хобби. Конечно, создать свою выставку художественных работ в электронном виде — приятно, но не нужно настолько углубляться в мир компьютерной графики, чтобы забывать обо всех вокруг, даже о себе. Если вы хотите быть художником, то прежде всего вам нужна палитра, а не компьютер, коробка с красками, а не коробка с программой.

Став компьютерным художником, вы, возможно, заработаете хорошие деньги на дизайне рекламы, но распечатанные на принтере картины, будь они даже в золотой оправе, покупать у вас никто не станет. Почему? Это уже вопрос философского плана. Можно долго бродить по философическим дебрям, но лучше сказать коротко: березовая роща, нарисованная в Painter, восхитит вас правдоподобием, но в ней не будет правды и жизни. Тогда как картины, нарисованные кистью на холсте, — живые.

И все же разработчики слепо верят в то, что их «софт» в двадцать первом веке заменит холсты и кисти. Это их идефикс, их кредо, их мираж, к которому они бегут наперегонки: сначала Corel быстрее Adobe, потом Adobe быстрее Corel... Но их мечты никогда не сбудутся, мышка никогда не убьет живую кисть, такого никогда не случится, равно как и не сбудется еще одно обещание разработчиков и «двигателей» Сети: реальные библиотеки исчезнут, книг реальных не будет, компьютер будет читать вашим детям сказку на ночь… бред какой-то! Компьютер будет готовить ужин, выключать свет, смывать унитаз, наливать ванну… Что же тогда будет делать человек? Сидеть и тупо пялиться в голубой экран, откуда на него с таким же тупым видом пялится его супруг(а)?

Но, кажется, я несколько отошел от темы статьи. И немного вспылил. Но ведь действительно — все эти обещания счастья, полученного через компьютер, глупы и безнадежны, как желание увидеть синюю ворону на зеленом небе!

Это не значит, что я компьютероненавистник и призываю вас выбросить компьютер. Ни в коем случае! Рисовать в компьютере — одно из моих любимейших занятий. Я рисую и обрабатываю изображения в графических редакторах, создавая дизайн для очередного сайта. На моей домашней странице (если вы туда как-нибудь заглянете) можно увидеть ряд рисунков, сделанных на компьютере: их я рисовал в момент взлета души или, напротив, в минуты упадка настроения. Для меня графический планшет и PhotoShop — это инструменты для работы и хорошая возможность успокоить нервы. У некоторых для этих целей служат Quake и Unreal Tournament, а у меня PhotoShop.

Кстати, о программах. Сегодня не так уж много продуктов (я имею в виду графические редакторы), которые действительно достойны внимания пользователей и дизайнеров. Из ряда таких редакторов сильно выделяются три «гиганта большой графики». Это Painter от Corel, Expression от Creature House и PhotoShop, самый знаменитый продукт корпорации Adobe.

Все эти три продукта занимают свои места «в шкафу» дизайнера. О PhotoShop — говорить нечего: ваш покорный слуга только что, в прошлом номере «ДК», опубликовал об этой великолепной программе свою восторженную поэму (и получил нечто вроде холодного душа от редактора софтверного отдела «ДК» Якова Шпунта, который презрительно назвал PhotoShop ФотоШлепом и вполне доказательно объяснил недостатки программы, столь близкой моему сердцу). Painter же, как вы понимаете из названия, служит исключительно для рисования. Этот графический редактор вправе назваться аристократом! — столько благородства в его палитрах и изящества в текстурах. Если вы рисуете мышью, то у вас не получится использовать все возможности программы — Painter, в частности его последняя версия 6.0, «любит» работать с графическим планшетом. Конечно, можно рисовать и обычной мышью, но это, как любят выражаться многие дизайнеры, «уже не то…».

Expression — воистину новый продукт. Не в плане номера версии, а в плане жанра. Эта программа предназначена для больших экспрессионистов, любителей рисовать фантастические изображения, которые каждый может воспринимать так, как ему подскажет фантазия. Несмотря на уже достаточно долгий срок присутствия на рынке (больше двух лет), Expression не потеряла своей популярности и по сей день завоевывает сердца дизайнеров и художников. Такого графического редактора я еще не встречал. При всей простоте и доступности интерфейса, Expression позволяет создавать великолепные рисунки. В этой программе художник может работать крупно и резко, избегая излишних деталей. Expression — это нечто странное, как та самая «синяя ворона», о которой я только что говорил.

Я ставлю кисть выше мышки и холст выше графического планшета и не верю ни в какое будущее цифровое царство — и все-таки готов часами и страницами рассказывать вам о моих любимых программах, в которых так чудесно плескать на дисплей густой синий аквамарин и радостную охру... :)

Автор прошел долгий путь поисков и экспериментов, прежде чем нашел эту изумительную программу

Aston: ваш новый взгляд на мир

Не знаю как вам, а мне стандартный рабочий стол Windows надоел очень давно. Начал он мне приедаться еще в те легендарные времена, когда самой навороченной системой считалась Windows 95, причем непременным условием крутизны была куча установленных поверх системы «примочек», таких как Microsoft Plus!. Потом появился Internet Explorer 4.0 со своим «обновлением рабочего стола Windows», и, действительно, свежая струя в виде кнопочек прямо на панели задач сделала работу с системой гораздо более комфортной. Однако с таким нетерпением ожидавшаяся Windows 98 не принесла никаких изменений, и я совсем было заскучал. Правда, Windows 2000 со своими постепенно «проявляющимися» меню[1] и тенью под курсором мыши немного разнообразила ощущения, но и она не принесла ничего нового по сути[2].

Слегка развеять тоску мне помогло целое семейство забавных программ, которые перехватывали обращения прикладных программ к стандартным элементам интерфейса Windows и прямо «на лету» подсовывали вместо них свои собственные. Лучшей программой этого класса мне представляется Window Blinds (**www.windowblinds.net/**). В первый раз запустив на своей

[1] Кстати, памяти эта опция ест немерено. Если вам красота не очень важна, советую отключить видеоэффекты при выводе окон и меню.

[2] Ждем-с Windows XP.



AP Photo: Soeren Stache

машине эту не слишком маленькую, но симпатичную программку, я был впечатлен. Особенно понравилась тема под названием «Classic Mac» (как именно она видоизменяет интерфейс операционной системы, видно из названия). Наблюдать, как после стандартной заставки Windows с развевающимся четырехцветным флагом на экране появляются типично «маковские» окошки и меню, было достаточно интересно. Однако программы этого класса имеют целый ряд недостатков, касающихся производительности и стабильности. Во-первых, существенно падает скорость прорисовки окон (как следствие необходимости перехватывать обращения программ к системным библиотекам), во-вторых, та же Window Blinds висела в памяти как летающая корова, отжирая целых два с половиной мегабайта. К тому же с ней работали далеко не все программы; так, у моей любимой файловой оболочки Windows Commander пропадали заголовок окна и строка меню. Таким образом, судьба Window Blinds на моем компьютере была предопределена — Recycle Bin.

window blinds висела в памяти как летающая корова, отжирая целых два с половиной мегабайта

Потом я начал экспериментировать с различными оболочками, заменяющими классический Explorer. В основном это были различные вариации на тему NextStep, такие как Evwm, Fvwm, Litestep. Последний мне понравился больше всех, он имел собственную панель задач и поддерживал модную технологию смены «шкурок» (skins). Однако у них у всех был один недостаток: для того чтобы настроить их, надо было вручную править многокилобайтные конфигурационные файлы (это при том, что ни одна из этих программ не имела нормальной справки, и формат этих самых конфигурационных файлов оставался покрыт тайной). Кроме того, допускалось размещение элементов только на боковых панелях инструментов, а рабочий стол оставался мертвым и не реагирующим ни на какие действия пользователя. Вдобавок ко всему, отсутствие нормальной замены панели задач и главному меню не позволяло говорить об этих программах как о полноценных и удобных оболочках.

Итак, проанализировав достоинства и недостатки всех вышеописанных программ, изобразим туманный облик идеальной оболочки. Идеальная оболочка, по моему скромному мнению, должна быть редкостным сплавом следующих положительных характеристик:

1. Наличие панели задач, главного меню и настраиваемого пользователем рабочего стола само собой разумеется и даже не подлежит дальнейшему обсуждению.

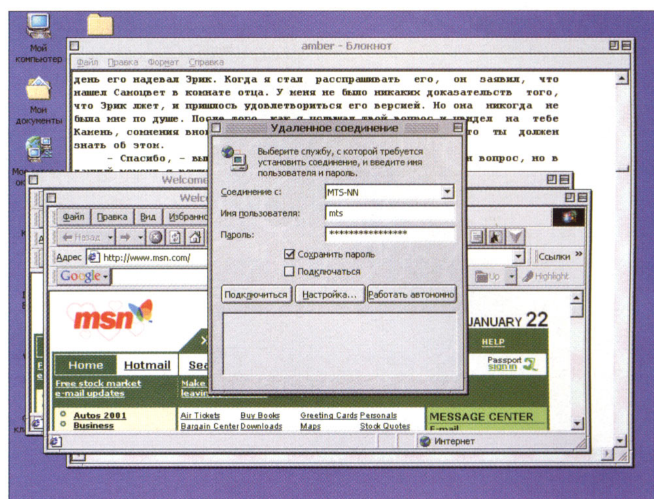
2. Настройка должна производиться через графический интерфейс пользователя, а не через ручную правку конфигурационных файлов.

3. Поддержка дополнительных панелей инструментов на TaskBar (например, панели инструментов «Быстрый запуск») очень желательна.

4. Неплохо было бы иметь возможность разукрашивать элементы интерфейса оболочки по собственному желанию.

5. Разумеется, оболочка ни в коем случае не должна быть причиной различного рода неурядиц с компьютером (таких как зависания и конфликты).

6. При этом настоятельно рекомендуется умеренность требований к объему оперативной памяти и быстродействию процессора.



гибрид двух миров.

после стандартной заставки windows появляются типично «маковские» окошки

Если говорить о Windows Explorer, то первому и второму требованиям он удовлетворял с момента своего появления на свет в 1995 году, в 1997 году (с приходом Internet Explorer 4.0) появилась поддержка дополнительных панелей инструментов, а Explorer от Windows 2000 наконец-то стал работать вполне стабильно. Поддержка сменных тем (skins) обещается в Windows XP (ходят слухи, что Билл Гейтс специально для этого купил Window Blinds). А вот насчет шестого требования — увы... Похоже, системы от Microsoft не будут соответствовать ему никогда.

А вот разработчики, работающие в российской компании Gladiators Software (**www.astonshell.com/rus/**), сумели создать почти[3] идеальную оболочку. В справке программы гордо написано, что Aston «базируется на собственном оригинальном коде и не является клоном какой-либо другой оболочки». На самом деле в Aston гармонично сочетаются лучшие элементы Windows Explorer и NextStep: присутствуют интерактивный рабочий стол, аналогичная стандартной панель задач с панелью инструментов «Быстрый запуск», главное меню, и наравне с ними — боковые панели инструментов (как в NextStep)[4]. При всем этом Aston поддерживает сменные темы!

Первое впечатление от программы просто изумительное. Запустив утилиту ShellSwapper, позволяющую переключить оболочку без полной перезагрузки компьютера, я откинулся на спинку кресла и целых, наверное, пятнадцать минут любовался своим рабочим столом. Впрочем, что это я все говорю да говорю? Ведь лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать (и прочитать).

Тут же, правда, всплывает первый недостаток Aston'а: стандартные темы, при всей своей красоте, представляются мне все же чересчур пестрыми. Очень хороши для привлечения

[3] Проклятое «почти» вечно все портит!

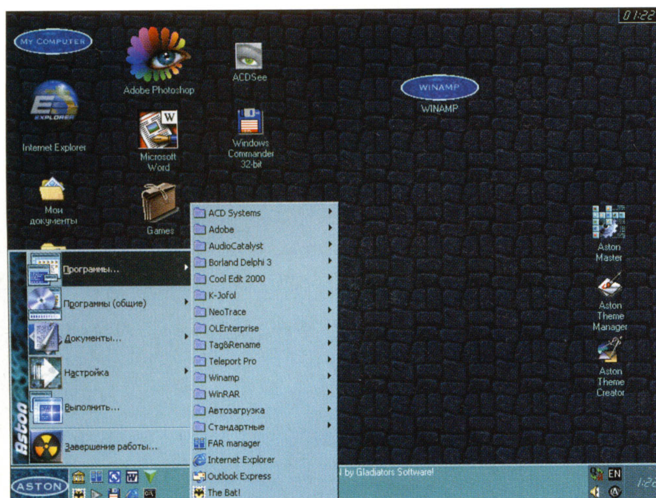
[4] На мой взгляд, Aston все же гораздо ближе к Windows Explorer, чем к NextStep.

внимания, но при постоянной работе глаза утомляются, к тому же цвета надписей на кнопках панели задач как будто специально подбирались для того, чтобы ничего нельзя было прочитать. Впрочем, все параметры очень легко меняются. У меня на настройку Aston'а под себя ушло где-то полчаса, да и то только потому, что я делал это в первый раз в жизни и читал всякие readme и справку.

Порадовала возможность использования в качестве иконки любого файла в формате BMP, JPEG, GIF (причем анимированные тоже поддерживаются!) и, естественно, ICO. При этом несколько очень красивых иконок входит в поставку Aston'а.

При наведении курсора на иконку она подсвечивается (вот ведь: мелочь, а приятно). Для любого элемента можно задать три изображения: для обычного состояния, подсвеченного и «нажатого». Подпись под иконкой тоже меняет цвет. По умолчанию элемент запускается одинарным щелчком, но можно настроить Aston и на двойной щелчок тоже.

При всей своей красоте Aston требует гораздо меньше оперативной памяти, чем Explorer. На моей машине под Windows 2000, отличающейся серьезными аппетитами по части ОЗУ, сразу после загрузки обычно было занято около 68 мегабайт памяти. После перехода на Aston это значение стало равно 63 мегабайтам — разница в пять мегабайт[5]! Aston гораздо быстрее грузится, время от ввода пользовательского пароля до полной загрузки оболочки со всеми «автостартующими» программами сократилось едва ли не вчетверо. И еще: при использовании Explorer'а в качестве оболочки загрузка процессора (при отсутствии каких-либо запущенных приложений) составляет порядка 2–3%. А вот с Aston — 0%! Не то чтобы мне было жалко процессора, пускай трудится (на то и поставлен). Но, скажем, просмотр фильмов на компьютере стал более комфортным — меньше артефактов. Полагаю, такое происходит оттого, что Aston занимает меньше оперативной памяти, чем Explorer, и поэтому «Проигрывателю Windows Media» реже приходится обращаться к файлу подкачки. Ну и освободившиеся проценты занятости процессора тоже можно приспособить к какому-нибудь полезному делу.



добро пожаловать в новый прекрасный мир.
aston установлена

И еще одна возможность Aston'а, едва ли не более всего мне понравившаяся: вся конфигурация оболочки выполняется из одной программы Aston Master, а не раскидана по всей системе, как у Explorer'а.

Кстати, поначалу я не разобрался, как настраивать шрифт в главном меню, и отправил по адресу Gladiators Software довольно-таки ругательное письмо. Ответ пришел в тот же день, и мне осталось только корить себя за недогадливость и невнимание: достаточно вызвать Aston Master, перейти там на закладку **Плагины**, выделить плагин LsMenu.plg (отвечающий за главное меню) и нажать на кнопку **Свойства.** В появившемся диалоговом окне можно настраивать все параметры стартового меню — и шрифты, и многое другое...

Когда эта статья уже была практически готова, вышла новая версия Aston'а — 1.2.5 (все приведенные во врезке «Недостатки» замечания касаются версии 1.2.4). В нее разработчики включили возможность импортирования ярлыков с рабочего стола Explorer'а. Правда, работать эта опция будет только после регистрации. Кроме того, функция добавления элементов на рабочий стол стала работать гораздо лучше.

запустив утилиту shellswapper, я откинулся на спинку кресла и целых пятнадцать минут любовался своим рабочим столом

Aston является shareware-программой. У незарегистрированной версии имеется ограничение на максимальное количество элементов на рабочем столе (не более 10). И не пытайтесь даже найти крэк: в Интернете есть один (!)[6], но — во всяком случае, у меня — он не заработал. Пришлось заниматься крэканьем крэка (прошу прощения за невольный каламбур). При помощи замечательной утилиты NT Registry Monitor было установлено, что крэк пытается прописать в реестр один ключ, но система отказывает ему в доступе (странно, потому что запускал я его из-под пользователя с правами администратора). При беглом рассмотрении крэка под отладчиком выяснилось, что... нет, пожалуй, не буду я рассказывать, как сломать Aston, программа стоит того, чтобы за нее заплатить, тем более что цена невысока — всего 220 рублей для жителей России и 28 долларов для всех прочих. Сам я Aston'ом пока пользоваться подожду (хоть и держу его на своем компьютере, и утилита Shell Swapper — на самом видном месте), вот когда авторы удовлетворят хотя бы половину тех претензий, которые я сформулировал в этой статье, тогда заплачу с большим удовольствием. Платить же за вещь, которой я не пользуюсь постоянно, я не собираюсь.

Ругать всегда легче, чем хвалить[7], и поэтому перечисление недостатков Aston'а заняло в моей статье гораздо больше места, чем перечисление его достоинств. Но, несмотря на все свое мелочное критиканство, я вынужден признать, что компания Gladiators Software создала великолепный продукт с превосходными характеристиками. Aston в буквальном смысле может вдох-

[5] Кстати, непонятно, почему такая большая разница, Explorer все-таки не такой тяжелый. Вероятно, все дело в особенностях организации внутренней жизни в ОС семейства Windows NT.

[6] Может, конечно, есть и больше, но я нашел только один, хотя добросовестно перелопачивал Сеть целый день.

[7] «...Ибо гораздо легче разругать любую вещь, нежели сделать лучшую». Альбрехт Дюрер. Руководство к измерению.

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

Хорошо там, где мы есть!

30%
ЭКОНОМИЯ
ТОНЕРА



80%
70%
60%
50%
40%
30%

ОПЯТЬ
НЕ ХВАТИЛО
ТОНЕРА?

печатная ЭКОНОМИЯ



Лазерный принтер ML-4500

- Скорость печати 8 страниц в минуту.
- Режим экономии тонера. Экономия 30% картриджа путем нажатия одной кнопки.
- Качественное разрешение печати 600 dpi.
- Емкость картриджа — 2500 страниц при 5% заполнении.
- Повтор печати последнего листа нажатием одной кнопки, даже если компьютер выключен.
- Вывод 16 страниц на одном листе.
- Время до начала печати первой страницы менее 15 секунд, время прогрева принтера 30 секунд.
- Совместимость: Windows 95/98/2000, NT 4.0, Linux.

SAMSUNG
ELECTRONICS

Москва Формоза 234 2164; Олди 232 3009; Роско 795 0400; CITILINK 745 2999; НИКС 216 7001; Партия 742 5000, 742 4000; Ф-Центр 472 6401; R&K 230 6350; Валга 299 5756; Вист 159 4001; Лизард 490 6536; Corvette 369 0694; Inel 742 6436; Сатурн 148 9461; Техмаркет Компьютерс 214 2121; SMS 956 1225; Деникин 785 1920; M.Video 921 0353; Desten Computers 195 0239; Almer 261 7129; Сетевая лаборатория 784 6490; Кит 181 3539; Элси 737 6131; Березка-В 362 7001; ИСМ-Компьютерс 785 5701; **Санкт-Петербург** (812) Вист-СПб 325 6898, 327 9016; CONCOM 320 9080; Ладога 325 8202; Мир Техники 325 0730, 327 5828, 325 4380; IVC-CHS 329 3673; МТ Компьютерс 186 9590; Авэкс 110 1313; Хи-Квадрат 325 7187, 327 6545; RAMEC 277 8686; KEY 325 3215; Aura Computers 248 8390; 325 6920; Партия Балтика 296 8094; **Новосибирск** (3832) Нэта 54 1010; Квеста 33 2407; Адитон 16 4422; МультиШтерн 53 4444; **Волгоград** (8442) Вист 32 7932; **Ростов-на-Дону** (8632) Технополис 90 3111; Вист-Дон 63 5430; Микро Системс 63 5777; Зенит 38 6565; **Краснодар** (8612) Владос 64 2864, 62 2541; Трейд Мастер 55 5040; Компьютерные Системы 55 9994; Окей 60 1144; **Сочи** (8622) Юпитер-Юг 99 8789; Владос 92 2291; **Новороссийск** (27) Владос 22 6442; **Нижний Новгород** (8312) Апрель-Сервис 34 3635; ЭВМ-Спектр 39 0169; Бытовая автоматика 37 1949; Вист 67 7905; Юст 30 1674; **Екатеринбург** (3432) Формоза 59 1868; Парад 22 5583; **Челябинск** (3512) EMS 60 2057; **Оренбург** (3532) Мехатроника 78 0757; **Иркутск** (3952) Анком 51 0510; **Омск** (3812) Вист 54 4384; Коммед 53 0530; Надежда 31 5658; **Томск** (3822) Intant 41 5234; Элекском 72 7240; **Ижевск** (3412) Элми 43 2026; **Тула** (0872) Вист 30 5100; **Калуга** (0842) Вист-Ока 55 8585; **Рязань** (0912) Комис 24 1070; **Казань** (8432) Абак 76 9559; Мэлт 64 2584; **Кемерово** (3842) ККЦ 36 0303; **Самара** (8452) Прагма 16 3287; Ламберт 32 6104; Такт-Софт 99 3575; **Тольятти** (8482) ИнфоЛада 40 6640; Альба 22 9453; **Тюмень** (3452) Комтех 46 6594; **Уфа** (3472) Форте 35 8914; Империал 53 4222; **Ю.Сахалинск** (42422) СахИнфо 33 605; **Хабаровск** (4212) Амур 37 6587; **Находка** (4236) EPSI 64 6680; **Владивосток** (4232) Информационные Системы 26 9055; Владтехно 26 8187; **Саранск** (8342) Фарго 17 0858; **Ставрополь** (8652) Инфа 77 7777; **Владимир** (0922) Кант 32 6080; **Орел** (0862) Трио 43 5004; **Пермь** (3422) ИВС 46 6594; **Новокузнецк** (3843) ККЦ 39 0079; **Барнаул** (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 3361; Компьютер Трейд 38 1000; **Армавир** Владос (237) 5 9910

недостатки

Однако, как и у каждой программы, у Aston'а есть свои недостатки, и вполне серьезные. Вот их краткое перечисление:

1. Не поддерживается Drag'n'Drop между собственными элементами Aston'а (например, между главным меню и рабочим столом), что более чем удивительно, потому что Drag'n'Drop между рабочим столом Aston'а и стандартными окнами «Проводника» работает вполне удовлетворительно. Достаточно неудобно. Например, установщик Microsoft Office не создает ярлыков на рабочем столе (только в главном меню), и при использовании Explorer'а в качестве оболочки мне достаточно перетащить мышью ярлык из главного меню на рабочий стол, а в случае с Aston'ом приходится создавать новые элементы рабочего стола самостоятельно. (В ответ на мое письмо Олег Булычов, один из авторов «Астона», ответил, что поддержка Drag'n'Drop влечет за собой необходимость загрузки очень «тяжелых» библиотек ole*32.dll. При этом теряется одно из главных преимуществ программы — высокая скорость работы и небольшие аппетиты по части оперативной памяти. Впрочем, в настоящее время программисты компании Gladiators Software исследуют недокументированные функции библиотеки shell32.dll, что в будущем теоретически может позволить использование Drag'n'Drop и без обращения к ole32.dll. Надеюсь, что так оно и будет, но хочу все же отметить, что использование недокументированных особенностей операционной системы может привести к неработоспособности программы в будущих версиях Windows.)

2. Несколько странно работает функция добавления элементов рабочего стола. Готов биться об заклад, что свежесозданный элемент не заработает как надо с первого раза, и вам понадобится править его свойства.

3. Несмотря на заявления в Readme, поддержка DDE[1] реализована довольно криво. При установке программ некоторые из них заявляют о невозможности создать папки и ярлыки в стартовом меню, а некоторые напрочь вышибают Aston, так что приходится заходить в систему заново (достаточно именно перелогиниться). Можно, конечно, спихнуть всю вину на Microsoft, чья реализация DDE несовместима с собственными спецификациями, но ведь с Explorer'ом-то все прекрасно работает... (Как сообщил мне Олег Булычов, все дело в том, что абсолютно корректная с точки зрения прикладных программ и операционной системы реализация этой функции может привести к полной невозможности запускать Explorer вообще, даже в качестве файлового менеджера.)

4. Сразу после установки Aston'а вы будете наблюдать практически пустой рабочий стол, так как Aston не заимствует настройки Explorer'а. Мелочь, но досадная; могли бы и позаботиться об удобстве потенциальных покупателей.

5. Опять-таки по разряду мелких недоделок проходит то, что в Windows 2000 общее главное меню и меню текущего пользователя отображаются раздельно.

6. Несмотря на то, что в целом Aston более шустр, чем Explorer, стартовое меню прорисовывается заметно медленнее. Кроме того, если Aston используется в качестве оболочки, «Проводник» начинает ощутимо подтормаживать в качестве браузера локальных дисков. Впрочем, это вполне можно пережить: в качестве файлового менеджера какой-нибудь Far или Windows Commander даст «Проводнику» сто очков вперед.

7. А вот это уже серьезное неудобство: в Aston'е невозможно создание дополнительных панелей инструментов, хотя стандартный «Быстрый запуск» поддерживается по умолчанию. Лично я привык к тому, что у меня на панели задач есть еще как минимум три панели инструментов кроме «Быстрого запуска»: «Адрес», «Панель управления» и отдельная панелька программ для работы с Интернетом. (В следующей версии обещается возможность создания любых панелей инструментов в качестве настраиваемых объектов.)

8. И русская, и английская версии локализованы достаточно неаккуратно: так, Shell Swapper и там и там английский, зато Theme Manager русский опять-таки и в русской версии, и в английской. Всякие-разные сообщения в русской версии выдаются вперемешку: когда на русском языке, а когда и на английском. (Сами «гладиаторы» объясняют это тем, что основную прибыль приносит именно английская версия, а на полную переработку русской не хватает ни сил, ни времени.)

9. Ну и, наконец, совсем уж мелочь: невозможно выделять несколько элементов рабочего стола для одновременного перемещения, копирования или удаления.

[1] DDE(Dynamic Data Exchange) — динамический обмен данными.

нуть новую жизнь в старую технику, поскольку не является столь ресурсоемким, как Explorer. (В скобках хочу сказать, что сам был свидетелем такой ситуации: на 486-ю машину с 12 Мбайт оперативной памяти ставят Windows 95 — тормозит безбожно; ставят в качестве оболочки Aston — машина просто летает.) Кроме того, если вы ценитель изящного, Aston доставит вам эстетическое удовольствие. И, конечно же, он является гораздо более стабильным, чем стандартная оболочка Windows 9x/ME, и лишь чуть уступает стандартной оболочке Windows 2000 (на мой взгляд).

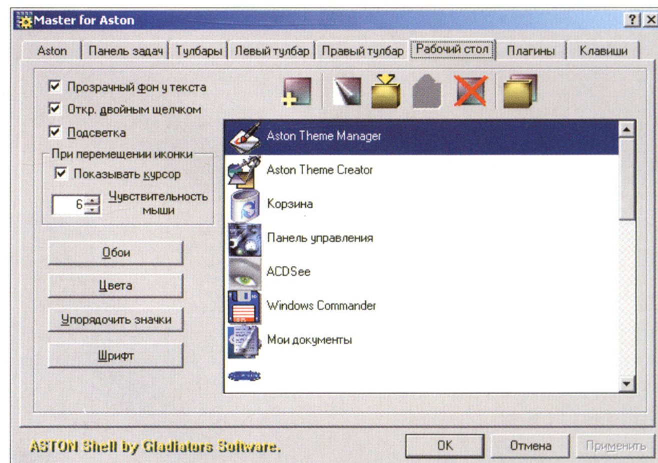
пришлось заниматься крэканьем крэка...

И напоследок — о названии этой статьи. Казалось бы, подумаешь, еще одна программа, и вдруг сразу — новый взгляд на мир. На самом деле идеология стандартной оболочки Windows, как будто специально делавшейся на редкость скучной, более подходит для офиса, нежели для домашнего использования системы. Современные мультимедийные системы предоставляют великолепные возможности для создания любого интерфейса, какой только может прийти в голову (в разумных пределах, разумеется). Посмотрите на Aqua или GNU'шный GNOME — ничем не стесняемый полет фантазии! И в то же время миллионы пользователей Windows по всему миру до сих пор смотрят на унылые экраны цвета Teal и жмут на серые кнопки Windows-приложений. Но теперь, с появлением Aston'а, у них появился выбор, и я надеюсь, что благодаря этой замечательной программе компьютер станет полезнее, открытее и привлекательнее для многих людей.

Ну вот и все. Всего наилучшего!

P.S. Только не надо слать писем с просьбой подсказать адресочек сайта с крэком... Все равно не скажу[8].

— Павел Урусов
oldmonk@pisem.net



пульт управления.

вся конфигурация оболочки выполняется из одной программы aston master

[8] Более того, публикация в мартовском номере «ДК» руководства по взлому Windows XP кажется мне совершенно возмутительной и крайне неэтичной по отношению к корпорации Microsoft. Я вовсе не отношусь к сторонникам означенной корпорации, но поступки стоит оценивать безотносительно того, против кого они направлены.



Фото: Алексей Ерохин

ИНТЕРНЕТ

ВИРТУАЛЬНОЕ СНОВИДЕНИЕ

ЛУЧШАЯ ДОМАШНЯЯ СТРАНИЧКА РОССИИ

Виртуальное сновидение



Направо пойдешь — зависнешь

Можно только удивляться богатству оттенков смысла в русском языке. Достаточно поменять ударение в слове «сновидение» с «е» на первое «и»... — и слово, указывающее на отдельно взятый сон, мгновенно превращается в обозначение некоего процесса или механизма видения снов. Так размышляла я, засыпая, и вдруг вспомнила, что не выключила компьютер.

В темноте я двинулась к светящемуся экрану, автоматически «кликнула» Start и Shut Down, но вместо мягкого отключения экран полыхнул ярко-синим огнем, потом стал ядовито-желтым, и на этом фоне засветились большие наглые красные буквы: SHUT UP![1]

— Опять происки Windows 98, — привычно подумала я и попыталась прекратить это безобразие. Ни клавиатура, ни мышь не реагировали, однако внутри компьютера продолжалась работа. Красные буквы издевательски извивались, а урчание было подозрительно знакомым.

— Да это же звук модема! — сообразила я и, не видя другого выхода, решила просто отсоединить телефонный провод.

Провода не было. А на экране промелькнула заставка Netscape и появилась красивая объемная картинка с греческим храмом. Вверх по широким ступеням храма побежал текст:

All rights reserved.
Do not make illegal copies...

Картинка дернулась, текст сменился на русский и так же бодро побежал вниз:

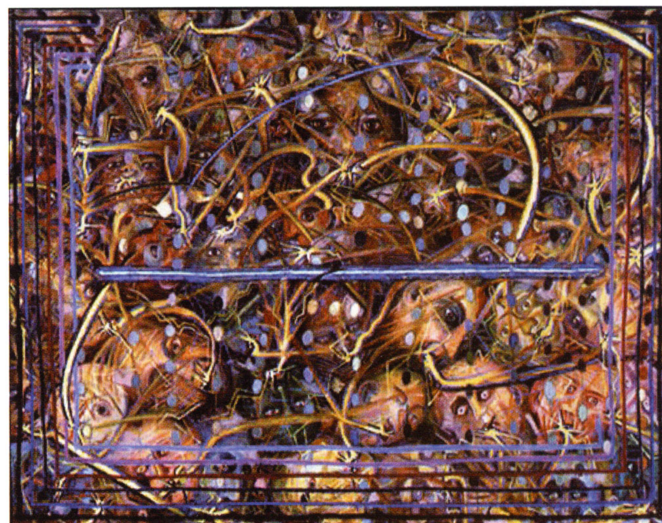
Защита сломана,
пароль снят.
Получите подарочек
от фирмы
ComputerPirat.ru
За порчу ваших
программ и файлов
никто
ответственности
не несет.

Окаменевшая в углу экрана курсорная мышь заюлила, засуетилась и забегала по ступеням храма, поочередно нажимая на них носом и высвечивая разные предложения ступенчатого меню:

Налево пойдешь —
вирус найдешь.
Направо пойдешь —
зависнешь.
Прямо пойдешь —
выход из системы.

Вот он где — выход! — обрадовалась я и, отпихнув мышь ногой, прыгнула на широкую каменную ступень. Надпись тут же исчезла, ступень под ногами провалилась, и я полетела куда-то вниз.

Мой полет затянулся, и я вспомнила упражнение «проверка состояния», которое делала безрезультатно уже пару месяцев, надеясь развить в себе способность к осознанному сновидению. Следуя заученным правилам, я приступила к физической проверке ответов на вопросы об окружающей реальности.



а где же еще, как не во сне, искать новые, никем ранее невиданные формы пространства и способы его изменения?

— Слышу ли я звуки? — я прислушалась и распознала знакомое бравурное «та-там», звучащее перед выходом из Windows. На этот раз оно звучало снова и снова...

— Присутствует ли запах? — я принюхалась и почувствовала легкий аромат озона, смешанный с незабываемым запахом горелой резины.

— Ощущаю ли я что-нибудь? — оглядевшись вокруг, я заметила летящее рядом со мной окно HELP. Я потрогала его и ощутила прохладное стекло.

— Что еще я должна проверить, чтобы убедиться, что это не сон? — безуспешно пыталась вспомнить я, продолжая опираться на оконное стекло.

Окно неожиданно распахнулось, и я вывалилась наружу. Полет закончился. Я стояла на крыше все того же храма. Ко мне подкатилась круглая ухмыляющаяся голова на коротких ножках и с короткими ручками. Одна рука непрерывно размахивала лопатой, а вторая вручила мне связку из трех черепов.

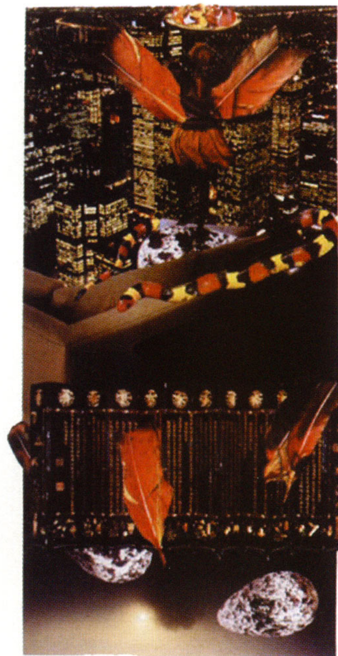
— Вы успешно съехали на уровень крыши и получаете три дополнительные жизни, — заявил круглый уродец и исчез, а я наконец сообразила:

— Если я спрыгну с крыши и полечу — значит, это

...д из системы

Мария Волченко — кандидат философских наук, член международной Ассоциации по исследованию сновидений, автор книги «Пленники сновидений». Практикует работу со сновидениями более 20 лет, использует сны как неисчерпаемый источник творчества и обучает этому других.

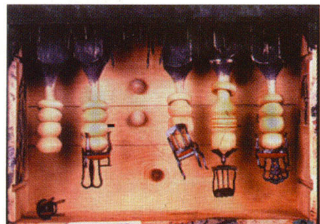
[1] Shut up! — Заткнись!



сон, а если упаду и разобьюсь — значит, не сплю.

Немного поколебавшись, я бросила вниз один из черепов. Он упал и разбился, а на крыше появился мрачный квадратный уродец с лозунгом: «Одной жизнью меньше!». Я швырнула вниз второй череп — та же история. Теперь уже два квадратных уродца с лозунгами потихонечку надвигались на меня, норовя оттеснить к краю. Разозлившись, я запустила в них третьим черепом, поскользнулась и, не удержав равновесия, слетела с крыши.

— Если полечу — значит, сплю, если разобьюсь — значит, не сплю, а если упаду и не разобьюсь? — задумавшись над этим вопросом, я зависла в воздухе и посмотрела назад. На крыше разыгрывалась кровавая сцена. Третий череп успешно сбил оба лозунга и превратился в большой черный ноутбук с красным экраном и белыми акульими зубами-клавишами. Быстро открываясь и захлопываясь, он сожрал обоих уродцев и начал подпрыгивать на месте, нацеливаясь на меня.

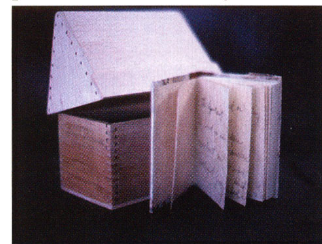


— Это же не по правилам! — возмутилась я и отодвинулась подальше от крыши. В это время над горизонтом повисло облако с надписью:

ОШИБКА СИСТЕМЫ

— Ну вот теперь уже точно не сплю! — облегченно вздохнув, я потянулась, открыла глаза и расстроилась. — Опять вкралась какая-то ошибка в мои попытки сделать свой сон осознанным. А еще считается, что работа на компьютере этому способствует!

Несмотря на то, что я уже начиталась всяких старых и новых, научных и

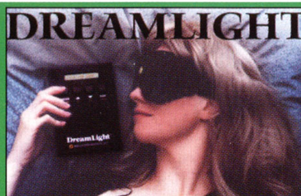


околонаучных книг о сновидениях, первое, что пришло мне в голову после пробуждения, — это вопрос: «А к чему бы это?» Взращенный в России человек, даже не задумываясь, почему это так, с детства знает, что «сон в руку». Ну и что же делать, если необузданная яркость сновидения не дает покоя? Порыскав на полках большого книжного магазина, можно обнаружить с десяток сонников — толстых и тонких, но ни в одном нет ни слова о виртуальной реальности и ноутбуках. В компьютер главной библиотеки страны введено более ста сонников и совсем немного сухих научных книг, переведеных с английского.

Однажды в поисках информации о снах я пусти-

novadreamer

Гид в пространстве сна



Это устройство выглядит как маска, закрывающая глаза. ND — ваш персональный тренер и гид в пространстве сна, а все, что надо для «тренировки» — это лечь, запрограммировать маску, надеть ее и заснуть. ND будет наблюдать за вашим сном, пока не наступит фаза БДГ (быстрого движения глаз). Разбуженный в этой фазе человек обязательно помнит, что ему снилось. ND будит деликатно и осторожно, так, чтобы вы не совсем проснулись, но в вашем сне появились мерцающие огоньки или негромкие гудки, те самые, что вы запрограммировали перед сном. При некоторой тренировке появление этих сигналов в вашем сне будет восприниматься как напоминание о том, что это сон, а не реальные события дневной жизни. А поскольку все люди разные, то им нужна разная настройка — различная яркость, частота, количество сигналов. Именно это осуществляется с помощью программирования ND. На маске есть также кнопка, названная «проверка реальности». Нажмите ее, когда проснетесь, — и получите яркую вспышку и звук. Начинающим нередко кажется, что приборчик сломался, на кнопку надавили — и ничего! Только наутро становится ясно, что эта попытка была сделана во сне. Так что в следующий раз, если кнопка не сработала, надо сделать вывод, что это сон.



SuperNovaDreamer — последняя версия ND, дополнена интерфейсом с компьютером. Она позволяет загружать в файл и сохранять данные о временных периодах различных фаз вашего сна. Сохранение и сравнительный анализ данных за много ночей позволяют в дальнейшем точнее запрограммировать маску. Данные могут быть представлены графически. Описание снов, комментарии, результаты анализа также можно внести в компьютер. Программное обеспечение разработано для Windows 95 и Macintosh (OS 7+).

dreamlight

Домашняя лаборатория сновидца

С. Лаберж и его коллеги по Стэнфордскому университету решили создать домашнюю лабораторию по исследованию сна. Так возник миниатюрный компьютер **DreamLight**. DL снабжен сенсорным аппаратом и биофидбеком (биологической обратной связью). Он определяет, когда у спящего наступает фаза БДГ (быстрого движения глаз) и подает в маску световой или звуковой сигнал. Сигнал является напоминанием о том, что это сон. DL снабжен памятью, позволяющей сохранить данные за десять ночей, проанализировать их и запрограммировать устройство на основании полученных результатов.

Но на этом синтез сна и хайтека не остановился. Сновидения, несомненно, являются источником творческих идей. Электронная продукция Института осознанных сновидений это подтверждает. **DreamSpeaker** — еще одно устройство, расширяющее возможности ND и DL. Это небольшой цифровой магнитофончик, на который вы можете записать фразу (15 секунд). Устройство подсоединяется к маске ND или DL, и, помимо звуковых или световых сигналов, вы слышите из-под подушки собственный голос: «Я сплю. Это сон. Я осознаю себя во сне». Можно даже напомнить себе о выполнении какого-нибудь задания, например: «Я сплю, я хочу летать во сне».

Поскольку осознанность во сне невозможна без развития осознанности в дневное время, был создан еще один приборчик — P.E.S.T. — **Programmable Electronic State Tester** (программируемый электронный экзаменатор состояния). Это устройство создано для тех, кто пока еще не достиг уровня осознанности буддийских монахов, способных полностью концентрироваться на одном вопросе в течение долгого времени. Внимание большинства людей разделяется и распыляется между массой проблем, интересов, событий. P.E.S.T. — ваш попутчик в течение дня. Он с заданными интервалами напоминает вам, что пора заняться проверкой реальности, а именно — задать себе вопрос: «А не сплю ли я?» и повнимательнее присмотреться к деталям окружающего пространства. P.E.S.T. может подавать звуковой сигнал, подмигивать лампочкой или незаметно для окружающих вибрировать у вас в кармане. В нем есть такая же кнопка «проверка состояния», как и в ND, и на нее надо нажать в процессе проверки реальности. Для продолжения дневной практики вы можете на ночь подсоединить этот приборчик к ND или DL, поскольку, почувствовав вибрацию, вы с большой степенью вероятности попробуете нажать на кнопку P.E.S.T. в привидевшемся сне.

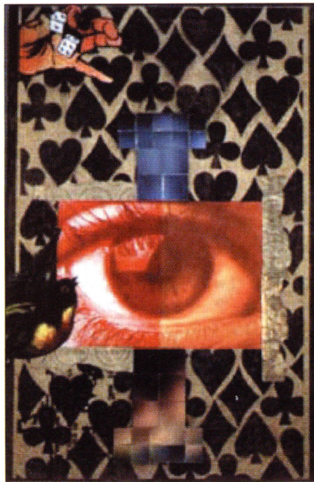
лась в поиск через Интернет. Пройдясь по конференциям, я нашла лишь жалобные англоязычные послания от неудовлетворенных сонниками сновидцев: «Мне тут такой сон приснился… Может, кто-нибудь скажет, что бы это значило?» Так бы я и забросила этот поиск, но неожиданно получила в подарок книгу об осознанных сновидениях, в конце которой стоял адрес: **www.lucidity.com**.

Так началось взаимодействие трех реальностей — дневной, сновидческой и виртуальной.

Автор подаренной мне книги Стивен Лаберж оказался замечательным человеком. Истинный технарь, специалист по электронике, в свободное время занимающийся айкидо, он решил полностью разобраться со своими снами, не тратя годы на посещение психоаналитиков. Для начала Лаберж создал небольшой приборчик — Nova Dreamer — программируемую на несколько режимов маску, закрывающую глаза во время сна. Регистрируя едва заметные движения глаз во сне, маска



подает спящему специально подобранные сигналы, что способствует быстрому приобретению навыков запоминания снов, а затем — осознанию себя во сне. Его первая книга стала бестселлером. Лаберж начал проводить семинары, на которых обучал ускоренным методам приобретения сновидческого опыта. Оказалось, что масса людей, интересующихся своими снами, определенно предпочитают простую электронику сложным медитациям. В настоящее время Лаберж продолжает усовершенствовать разные приборчики, подсоединяет их к компьютерам и возглавляет



Институт осознанных сновидений[2].

Именно Лаберж обратил мое внимание на то, что виртуальная реальность во многом похожа на реальность сновидений…

Я уже не раз убеждалась, что истинно творческая работа со сновидениями заметно влияет на обычную дневную реальность. Однако я не задумывалась о виртуальном мире, пока сновидения и компьютер не затянули меня на недельный семинар Лабержа на Гавайях. Поначалу я совершенно не замечала роли компьютера во всей этой истории, хотя в поисках места для семинара живущий в Калифорнии Лаберж общался с гавайским организатором через мой московский электронный адрес. Почему-то напрямую никак не срабатывало. Тогда я еще не задумывалась о том, что виртуальная география может оказаться сродни миру сновидений.

ко мне подкатилась ухмыляющаяся голова на коротких ножках и с короткими ручками. одна рука непрерывно размахивала лопатой

Имеются, конечно, существенные различия между реальностью сновидений и виртуальной реальностью. Одна стара, как человечество, другая нова, как хайтек. Одна дается бесплатно, другая стоит довольно дорого. Одна находится снаружи, перед глазами, другая открывается внутреннему зрению. Однако человек, увлеченный игрой в виртуальной реальности, забывает, что это лишь игра — и лупит по клавишам с бурей эмоций, стараясь спастись самому и поразить врагов. Так же и во сне человек обычно не осознает, что это лишь сон, что на самом деле за ним никто не гонится, что ви-



димый им дом давно не существует и что знакомый собеседник выглядит на двадцать лет моложе.

А что же будет, если попытаться осознать себя во сне, осознать, что спишь и при этом не проснуться, не прервать сновидение? Тогда можно было бы во сне управлять своими действиями так же, как в дневной реальности. Это дало бы человеку еще одну возможность контроля над собой



и над миром. Потому что, в отличие от обычной физической реальности, здесь можно еще и управлять самой реальностью, устанавливать и нарушать любые ее законы, менять форму и цвет пространства, заполнять его любыми объектами, производить любые действия, — так же как в виртуальной реальности, только без многочасовой отладки программ. При этом диапазон возможностей не ограничен.

На семинаре Лабержа по обучению осознанному сновидению все участни-

---

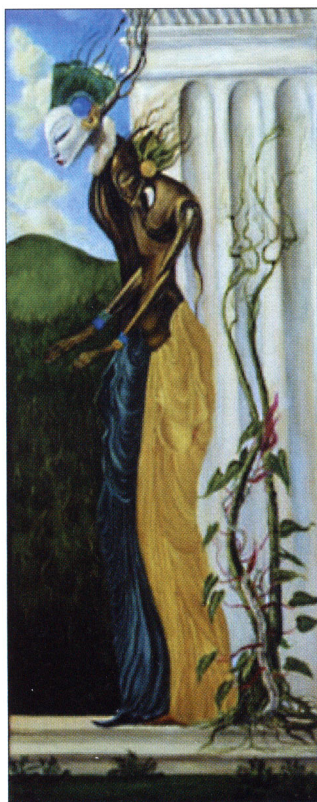
[2] Стивен Лаберж, Ховард Рейнголд. Исследование мира осознанных сновидений. Издательство Трансперсонального института, Москва, 1995.



ки перед сном смотрели по видео специально подобранные художественные фильмы. Один из них — «Матрица». В нем есть очень важный момент совпадения внутреннего состояния героя, путешествующего в виртуальном мире, с состоянием, когда наступает осознание себя в обычном сне. Это тот момент, когда герой фильма впервые должен преодолеть в себе блокирующий его возможности стереотип сознания и вспомнить, что ситуация, в которой он находится, это лишь проекция виртуальной реальности в его мозгу, его тело находится в безопасности и он спокойно может перелететь с одной крыши на другую. Может — поскольку это не физический мир. Авторы фильма соединили компьютерную и сновидческую реальности в одно целое, в искусственно созданный виртуальный сон[3].

Похожих фильмов (или похожих эпизодов в фильмах) сегодня полным-полно. Да и не удивительно, что кинематограф ухватился за объединение такого зрелищного и мистического явления, как сновидения — с модной идеей виртуальности. К тому же сюжеты подобного рода удобно и красиво реализуются с помощью компьютеров. Но это корыстный кинематограф, кинематограф, имеющий целью рассказать сказку, а не помочь людям обрести новые измерения в собственной жизни (реальной и виртуальной). Вряд ли имеет смысл искать в фильмах ответы на вопросы о смысле снов...

А где же их искать? Кто поможет понять, есть ли польза сновидцам от виртуальной реальности? И как связаны сон и виртуальная реальность? Если у вас есть время и знание анлийского языка, загляните на сайт **www.ASDreams.org**. Вы окажетесь в центре огромного международного сообщества сновидцев[4],



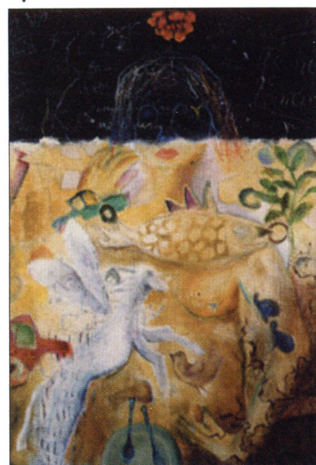
которое растет и развивается благодаря общению в виртуальной реальности. Здесь вы найдете конференции, журналы, книги, статьи, адреса групп по работе со сновидениями и



консультантов по всему миру, а также возможность непосредственной консультации в определенные дни и часы в режиме диалога. Один из прошлогодних выпусков виртуального журнала, существующего на сайте, был посвящен использованию компьютеров непосредственно в работе со сновидениями. Кроме того, существуют компьютерные технологии, используемые для создания аудиозаписей, стимулирующих осознанность в сновидениях, а также подключаемые к компьютеру электронные устройства, измеряющие состояние мозга во время различных фаз сна. И даже те исследователи мира сновидений, которые вместо электроники обращаются к древним шаманским методам, присоединившись к сообществу, заводят свой сайт, например **www.mossdreams.net**.

Хозяин этого сайта Роберт Мосс — еще один удивительно интересный человек, книга которого «Осознанные сны» переведена на русский язык[5].

Зачем же все-таки изучать сновидения? На этот вопрос можно ответить так: «А где же еще, как не во сне, искать новые, никем ранее невиданные формы пространства и способы его изменения?» Именно создателям виртуальных миров я бы посоветовала овладеть техникой осознанного сновидения, преодолеть барьер восприятия сна как обычной реальности, ограниченной физическими законами, и начать просматривать варианты нового виртуального мира прямо там, во сне, не тратя времени зря. Достичь этого можно и без электронной маски. Неплохая возможность — спишь, отдыхаешь, а проснешься с кучей новых идей в голове.



Однако все не так уж и просто. Во всяком случае, тот, кто решит попробовать, должен запастись терпением и соблюдать определенную дисциплину.

Здесь я могу лишь упо-

---

[3] Кстати, есть и еще один фильм о виртуальной реальности — «Экзистенция». Этот фильм Лаберж тоже рекомендует на своих семинарах.

[4] ASD — The Association for the Studies of Dreams.

[5] Роберт Мосс. Осознанные сновидения. «София», 2000.



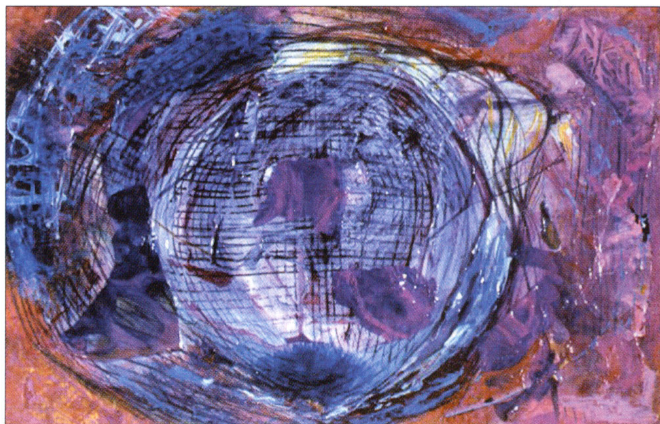
имеются существенные различия между реальностью сновидений и виртуальной реальностью. одна стара, как человечество, другая нова, как хайтек

мянуть о том, что сама идея осознания себя во сне совсем не нова. В ее основе лежит практика тибетской йоги сновидения, насчитывающая несколько тысячелетий. Снятие барьера — лишь самый первый шаг. Цель практики — достигнув полной осознанности (и



наяву, и во сне), использовать этот мощнейший инструмент для дальнейшего духовного и интеллектуального развития. Обидно, что сейчас эта практика приходит к нам с Запада, поскольку на Запад она попала из России вместе со школой Н. Гурджиева и книгами П. Успенского[6]. Я могу сослаться на русские сайты: **www.fourthway.nm.ru** и **www.fourthway.agava.ru**. — там вы узнаете о природе снов и о человеке нечто большее, чем дают голливудские и неголливудские развлекательные фильмы…

Что же делать простым смертным, желающим осознать природу собственных сновидений, но не имеющим возможности жить и учиться с раннего детства в тибетском монастыре? Можно начать с простого упражнения «проверка состояния», того самого, которое я пыталась сделать в моем сне. Вспомните, что вам часто снится из вашей дневной жизни, например, работа за компьютером, поездка в метро или автобусе, прогулка с собакой, встречи со знакомыми или незнакомыми людьми и т.д. Каждый раз, сталкиваясь с таким моментом, задавайте себе вопрос: «Сплю я или бодрствую?» То же самое делайте всякий раз, когда сталкиваетесь с чем-либо необычным, неожиданным, а также в моменты «всплеска» сильных эмоций. Думаю, что очень эффективной эта практика будет при многочасовой работе за компьютером, если, конечно, удастся о ней в такой ситуации вообще вспомнить. Эту практику надо проделывать пять-десять раз в день. Каждый раз надо вдумываться в вопрос, поскольку если вы будете проделывать эту практику автоматически наяву, то и во сне поступите так же. Присмотритесь к окружающей реальности — нет ли чего-либо странного, похожего на сон. Может быть, ваш компьютер работает подозрительно быстро или экран изменил форму? По-



пробуйте вспомнить в обратном порядке события последних нескольких минут (обычно во сне это вызывает затруднение). А закончив проверку, скажите себе, что это сон, — тогда и в сновидении вы легче придете к осознанию.

Как долго надо делать это упражнение, прежде чем наступит осознание, — дело сугубо индивидуальное и зависит от многих причин. Тут важно, есть ли у вас привычка запоминать сны, были ли в этих снах полеты или повторяющиеся посещения одного и того же места, а также сила намерения, любопытство, упрямство, дисциплина и терпение. Взаимодействие с виртуальной реальностью во время бодрствования и во сне может ускорить осознание. Так что плавайте в Интернете (в том числе и во сне).

Наиболее трудным для выполнения, но очень эффективным условием получения ярких, хорошо запоминающихся снов является необходимость ложиться спать до полуночи (требование данного нам природой «биологического компьютера»), то есть в то самое время, когда так трудно оторваться от компьютера железного. Но это, пожалуй, единственный момент, когда виртуальная реальность вступает в противоречие со сновидениями.

— Мария Волченко
socol@orc.ru



Текст проиллюстрирован картинами, относящимися к новому направлению в искусстве, у которого пока нет названия на русском. По английски это называется Dream Art. Это — попытки людей нарисовать свои сны. Перечень сетевых галерей направления Dream Art см. по адресу **www.asdreams.org/links01.htm#art**

[6] П.Д. Успенский. Новая модель Вселенной. СПб., издательство Чернышева, 1993.

Внимание, конкурс!

ЛУЧШАЯ ДОМАШНЯЯ СТРАНИЧКА РОССИИ

Журнал «Домашний компьютер» объявляет конкурс на лучшую домашнюю страничку российского Интернета. На соискание принимаются исключительно некоммерческие странички. Чтобы вы лучше поняли, что мы подразумеваем под домашней страницей, нам легче объяснить, что не подходит под данную категорию.

1. Сайты со «случайными» глюками. Когда кликаешь на гиперссылку раздела «О себе», к примеру, а попадаешь далеко-далеко, куда-нибудь в заокеанский интернет-магазин или на сайт со значком «XXX».

2. Сайты не должны содержать рекламы «себя любимого». Что-нибудь вроде: «Вот мои картиночки тут Вы можете посмотреть, а еще я принимаю заказы на изготовление веб-страничек». Ну да, и на машинке шить умею, как кот Матроскин :))

3. Сайты с самонаводящимися и самораскрывающимися «всплывающими окнами», опять же с рекламой.

4. Сайты, относящиеся к средствам массовой информации, сайты знакомств, порносайты, сайты фирм, учреждений, корпораций...

Мы будем писать только о частных сетевых проектах. Если даже вы не один создали страничку, а на пару с другом, то все равно считается. Например, подумали-подумали да и решили выпускать электронный журнал, где разместили свои собственные произведения. Ну, быть может, еще друзей пригласили поучаствовать. Если возник такой «междусобойчик», не претендующий на роль огромного сетевого журнала, то добро пожаловать на конкурс!

Выдвинуть страничку на конкурс (свою или чужую) может любой читатель, просто прислав письмо с информацией о сайте в редакцию по адресу homepage@homepc.ru.

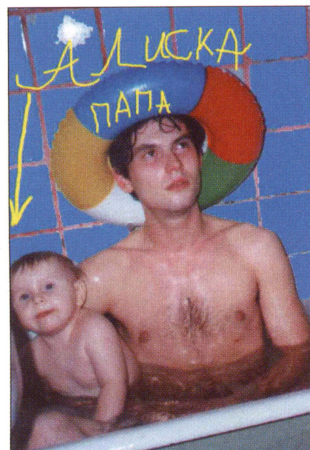
Обзоры выдвинутых на конкурс страничек читайте в журнале!

В конце года, в декабрьском номере, мы назовем десять лучших домашних страничек России и вручим призы!

Киберребенок
Два года в Сети

Ну все, приехали! Либо мир окончательно сходит с ума, либо я. А что еще можно подумать, когда уже двухлетние дети создают свои странички? Девочка Алиса на своей страничке, созданной с помощью мамы, конечно, размещает коллекцию своих любимых картинок, «собранных ею за время скитаний по Сети», — заявляется на сайте **http://members.nbci.com/kayyya/alisa.htm**. И тут же добавляется: «Да, это не опечатка… Посидеть у компа я люблю… В общем-то, это моя игрушка, в которую я иногда позволяю поиграть родителям :-)». Вот так вот.

Кроме этого на «Алискиной страничке» есть ее любимые сказки и рассказ о том, чему она отдает предпочтение в жизни (люди, фильмы, музыка, развлечения), а также фотография совсем юной поклонницы виртуального мира. «Пока только одна, и я там еще совсем маленькая… — сетует Алиса. — К сожалению, отсутствие сканера не позволяет пока поместить сюда мои любимые фотографии…»



И не подумайте, что это происки родителей «дитяти нового поколения». У мамы есть своя страничка, у дочки — своя. А еще у Алисы есть свой e-mail, по которому вы сможете написать этому чудо-ребенку.

Антибабский сайт
Женщина — друг, баба — враг

И такой сайт теперь есть в Сети по адресу **http://antiwomen.boom.ru.** В углу главной страницы кроваво-красными буквами написан лозунг, который гласит: «Мужики всех стран, объединяйтесь!». Чего же они хотят? Уничтожить женщину как вид? Нет, просто «хватит уже быть «тельцами на закланье» и «козлами отпущения»! Куда спряталось наше Половое Самосознание? Почему мы не можем понежить и полелеять себя? Давайте объединяться! Обмениваться мнениями, хитростями, советами! Поможем друг другу!»



Причем создатели сайта делают различие между понятием «баба» и понятием «женщина». «Любая “баба” есть женщина, но не всякая женщина — “баба”». А так как сайт у них «Антибабский», то делайте правильные выводы, ибо женщина, конечно, — друг человека, тогда как «баба» — явный враг. Здесь вы не встретите

«публикаций откровенно похабного характера и порно, любого неуважительного отношения к Женщине, или материалов гомосексуальной направленности». Трогательные истории о нелегкой мужской доле можно прочитать в разделе «Жилетка». Также стоит отметить раздел «Юмор», где и впрямь все пристойно и смешно. Ну вот, например, анекдот:

— Доктор, я хочу посоветоваться. Моя дочь курит и курит…

— А сколько ей лет?

— Двенадцать. Но я, конечно, это дело регулирую как могу. Кашу не съела — сигареты не получит. Косичку сама заплела — дополнительную даю. Но все же по пачке в день уходит. Вот я и задумалась, доктор, — не вредно ли это?

— Да пустяки! Я, например, с десяти лет курю — и ничего. И вообще — кто в наше время не курит?

— Так-то оно так, но в ее положении…

Ура мне!
Аборигены с волынками

Персональная страничка под названием Luckylex's Freetime (**http://people.aka.ru/luckylex/**) удивила меня своей «разношерстностью» настолько, что я не могу не написать о ней. Это что ж за человек такой, у которого интересы составляют такую гремучую смесь? Ну смотрите сами, что является компонентами коктейля. Подборка полезных программ и учебников для начинающих вебмастеров. О народе Маори, Полинезии и Новой Зеландии. Подборка ссылок на ресурсы о кельтской культуре и электронные библиотеки в Сети. О ролевых играх Daggerfall и Heroes of Might & Magic.

Автор рассказывает, что, когда ему было 7–8 лет, ро-

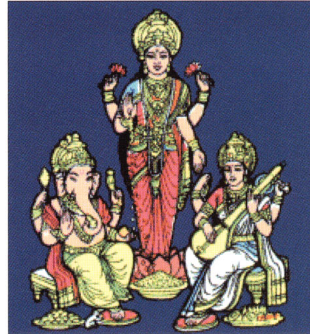


дители выкинули его любимую книгу. Что вы думаете? Сказки братьев Гримм? Нет. «Мифы и легенды Маори». До сих пор пытается найти. Может, у вас завалялся экземплярчик?

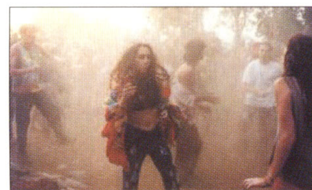
Вот такие неординарные люди живут в Сети. Эх, жаль, что сайт недоработан, и мы так и не узнаем, чем заняться мертвецу в Воронеже, родном городе Luckylex'а. «Скромность не позволяет мне хвастаться открыто. Но по секрету могу сказать: Я чудо!!! УРА МНЕ!!!» — заявляет автор.

Фанат в трансе
Диск за 19 рублей

«Вашему вниманию представлена информация, которую собирал по всему миру некто Paul RackOFF, сумасшедший фанат гоа-транса», — говорит автор странички Land of Goa, которую можно лицезреть на **http://rackoff.goa.ru**. Информации здесь и вправду предостаточно. Кроме подробного и ясного объяснения, что же такое гоа-транс, рассказывается об индийском штате Гоа, о гоа-пати, о благовониях, буддизме и



прочих интересных штуках. Музыки на страничке маловато, но зато ссылок — несчетное количество. А еще автор предлагает рубрику «Обмен дисками» для тех, кто живет в глубинке. Здесь можно приобрести пока что всего несколько альбомов, но по фантастической цене… 19 рублей!!! Где это видано?



Оформление страницы надо отметить особо: сделана она качественно и со вкусом, хотя порой немного рябит в глазах от «кислотной» расцветки, от смены всех цветов радуги на анимированных ссылках, от крутящихся картинок, от трудности чтения цветного текста на красивом, но слишком ярком фоне обоев, который сам по себе, без текста, выглядит стильно.

Кстати, если вам что-нибудь не понравится, то автор смело предлагает набить ему лицо. Но лучше этого не делать. Ох, я и намучилась, пытаясь осуществить это предложение. Чуть мышку не сломала. Но не буду рассказывать. Попробуйте сами.

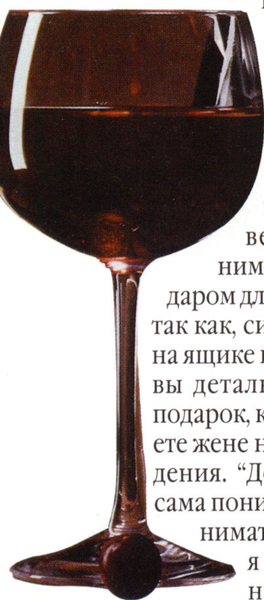
Истина в вине
Винно-водочный словарь

Простенький по оформлению, но очень полезный

сайтик для тех, кто любит посидеть и выпить. Вероятно, автор этой персональной страницы — любитель всяческого рода застолий, а зачастую и тамада на них. В промежутках же между празднествами он уделяет много времени советам молодым да неопытным гостям, которых инструктирует на своем сайте «Секреты тамады: тосты, поздравления, обряды...», расположенном по адресу: **http://toast.narod.ru**. Здесь можно узнать варианты тостов и поздравлений, сценарий свадьбы, частушки, почитать юморной винно-водочный словарь, получить советы по «застольной охоте» (узнать, как закадрить соседку по столу), получить официальные «отмазки» для подвыпившего мужа (честно признаться, совершенно фантастические, но, как известно, именно в такие и верится охотнее. Для примера привожу одну: «Вы пришли домой под утро, потому что пили с приятелями за гаражами, но время, проведенное с ними, не пропало даром для вашей семьи, так как, сидя за гаражом на ящике из-под молока, вы детально обдумали подарок, который сделаете жене на ее день рождения. "Дорогая, ты же сама понимаешь, что заниматься этим дома я не мог, чтобы не испортить сюрприз"».). А еще можно научиться правильно вести себя за столом... В общем, если вы не блещете красноречием и не хотите утруждать лишний раз свои мозги, перед тем как собраться в гости, можете заглянуть на сайтик и записать пару подходящих тостов.

отмазка № 2446

В соседнее здание подложили мину, в здании остался ребенок, и вы как самый смелый пошли его спасать; по дороге обезвредили мину, а подъехавшие минеры торжественно вручили вам литр водки, который вы не сумели донести до дома, потому что от волнения руки у вас так тряслись, что водку вы разбили, и пахнет не потому что вы пили, а потому, что вы облились



Котомск

Тахорг ушел гулять

В Сети появился целый город по названием Котомск, в который можно попасть, зайдя на **www.kotomsk.narod.ru**. Все жители городка (их пока человек 15) очень любят кошек, вот и назвали его Котомском. А начиналось все с того, что существовала компания, которая любила ролевые



игры. И поскольку видеться часто они не могли, то Градостроителю пришла идея создать город, в котором он и его друзья могли бы жить. Здесь есть Главная Площадь, на которой можно узнать о событиях, происходящих в городке. Есть там и Библиотека, и Вокзал, и собственный котомский Оракул, и даже ветеринар Городского Зоологического Парка, в котором живут те, кому не нужен «человеческий дом». Есть своя Газета, Университет, Дом в Саду где бродят, Бочка с греком-нищим и по совместительству философом и величайшим драчуном Хохой. Уф, всего не перечислить. Домов много, и каких! Но места свободного там еще полно и при желании можно завести себе милый особнячок. А вот лично я сильно подумываю пойти жить в котомский Зоопарк. Ну посмотрите сами, что обещают авторы: «В Котомске никто и никого не неволит. Но так как Котомские жители любят зверей, и далеко не все из этих самых зверей смогли бы разместиться в среднем Котомском Доме, было решено выделить в городе место, где звери могли бы ночевать и кормиться. Для этого и был устроен Котомский зоопарк. Теперь если кто-то из Котомцев решит завести, ну, например, льва, или муравьеда, или даже тахорга, ему достаточно привести зверя в Котомский Зоопарк. И зверю там обязательно найдется удобное жилище, его (зверя) там будут кормить три, или сколько ему нужно, раза в день. И в любой момент, когда зверь пожелает, он сможет пойти погулять по городу и его окрестностям. Правда, есть одна проблема... если вы вдруг захотите посмотреть на какого-нибудь зверя, вы можете найти в зоопарке только его дом, с большой надписью, кто в нем проживает. А зверь ушел гулять...»



Личная галактика

На планете Deepdup нет баннеров

Что там какой-то город, человек обзавелся целой галактикой на **www.deepy.ru**. Какие же планеты в ней существуют? Автор предлагает присылать отсканированные фотографии на планету с виртуальной лабораторией. «Допустим, вы съездили совсем недавно к бабушке в деревню, купались в речке, гонялись за коровами и козами, плели венки из одуванчиков... или нет, вы собрали всех своих знакомых, взяли с собой санки, бутерброды, горячий чай, и веселой гурьбой пошли на большую снежную горку кататься на санках, играть в снежки и лепить «снежных баб»... Наделали кучу фотографий». В общем, присылайте свои фотки, уж автор так их фон изменить может, что вам будет казаться, что вы побывали в другом измерении. Хотя на данный момент в его галерее висят почти исключительно фотографии симпатичных девушек.

Место жительства Dipkina (создателя странички) — планета Deepdup. Здесь есть кое-что интересное и смешное. Вы сможете увидеть его фотки, рисунки, прочесть малюсенькие рассказики, скачать его музыку в стиле Ambient (надо сказать, довольно-таки интересную). Коллекция ссылок на другие «галактики» поражает своим разнообразием.

Сайт сделан качественно и с удивительным вкусом. Особенно хочется отметить, что на нем нет баннеров. И не будет, как обещает автор.

По сайтам гуляла
Ольга Шемякина
shemyakina@homepc.ru



Идеальный софтовый сайт

В этот раз наше ежемесячное Колесо обозрения прокатилось по сетевым коллекциям программ. Какая из них ближе к идеалу?

Поиск, скачивание и установка новых программ — занятие полезное, если эти программы действительно нужны в хозяйстве, и, по меньшей мере, увлекательное и познавательное, если не нужны. Так приятно находить новую программу, думать, что «вот это, вероятно, то самое, чего мне не хватало всю жизнь!», ставить ее на свой компьютер, после чего два дня вовсю баловаться программой, а спустя еще неделю (или даже месяц) обнаруживать, что она пылится без дела и совсем даже не такая нужная, как поначалу казалось. Приходится срочно искать новую игрушку...



В Интернете есть великое множество сайтов, представляющих собой архивы и каталоги софта, облегчающих поиск нужных (и не очень) программ. Одни из таких сайтов лучше, другие — хуже. Наверняка среди такой кучи должен найтись один, но идеальный...

В февральском номере «Домашнего компьютера» есть замечательная статья Максима Мошкова «Принцип Тома Сойера»: зачем самому красить забор, когда можно поручить это другому, а применительно к Интернету — зачем обновлять сайт, если это могут делать его посетители? Принцип правильный и хороший, но, как и любой другой принцип, должен применяться в меру. Если вы хотите, чтобы забор был покрашен не абы как, стоит хотя бы контролировать процесс...

«Принцип Тома Сойера» применяется к софтовым сайтам следующим образом: зачем владельцу сайта добавлять программы, когда можно повернуть процесс так, что программы будут добавлять их авторы. Плюсы — очевидны: во-первых, постоянное обновление сайта и большое разнообразие программ. Минусы... Парадоксальная вещь: автор программы, ее, можно сказать, «отец», очень часто не может сказать о своем детище больше двух не связанных между собой предложений. Именно поэтому выбывает из нашего соревнования сайт **www.download.ru**. В целом сайт очень неплохой, количество программ просто огромное, но из-за того, что описания этих программ не отличаются полнотой и оригинальностью, единственный способ найти нужную программу — выбрать штук десять с описаниями, примерно удовлетворяющими желаниям, скачать, после чего — отсеять лишнее. Если после отсеивания что-то останется — вам повезло. Отличительная особенность сайта — на нем помещаются только русские программы. С одной стороны — большой плюс, когда вы ищете именно что-то наше, родное (программу для бухгалтерии, например, или просто программу с русским интерфейсом), с другой стороны — минус, потому что кроме русских программ есть еще и другие. И искать их приходится в другом месте.

Следующий сайт — **www.freeware.ru** уже лучше. Во-первых, явных «ляпов» в описаниях наблюдается меньше, так как владельцы сайта, видимо, прикладывают руку к правке описаний, софт не только русский, но и английский, не только для Windows, но и для UNIX. Кроме того, у многих программ есть скриншоты. Вещь полезная, потому что, во-первых, программа может просто не понравиться внешне, и желательно это узнать до скачивания, а не после. Во-вторых, скриншот дает не только информацию о красоте про-

граммы, но очень часто и об ее функциях и возможностях.

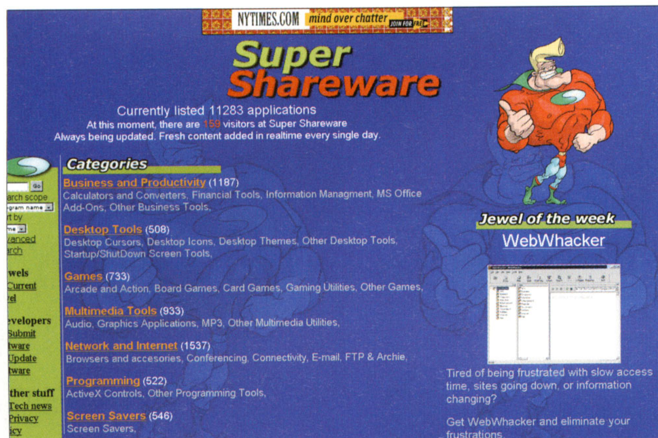
Сайтов, подобных **freeware. ru** и **download.ru**, много: **www.freesoft.ru**, **www.softlist.ru**, **www. softarea.ru**… Мне почему-то больше всего нравится последний — на нем удачно собраны все фичи, которые имеются на подобных сайтах: название программы, краткое описание, ссылка на страницу автора, возможность заказать файл, чтобы он пришел вам по почте; кроме самой ссылки для скачивания программы, есть возможность поиска этой программы на русских и зарубежных FTP-серверах (очень полезно, если ссылка вдруг перестала работать). У пользователей есть возможность написать комментарий к любой программе и оценить ее. Приводится статистика скачиваний программы.

Кроме русских софтовых сайтов полезно заходить на буржуйские — набор программ там в несколько раз больше, и хоть они и пересекаются с тем, что на наших сайтах, но ненамного. А вот набор софта на всех русских сайтах практически одинаков.

«Классика жанра» среди англоязычных сайтов — **download.com** (**http://download.cnet.com/**). Кроме огромного (наверное, самого большого в мире) каталога программ, существует система popular'ов и pick'ов, позволяющая во всем этом разнообразии не запутаться. Pick — это «выбор редакции», к хорошим и нужным программам редакция пишет развернутое review (обзор по-нашему), и, в отличие от других сайтов, выбору редакции можно доверять. Popular — это программа, которая пользуется большим спросом у посетителей, то есть та, которую хорошо скачивают. Самые хорошие программы имеют статус «popular pick», то есть и выбор редакции, и выбор пользователей. К каждой программе можно оставить комментарий. Что меня особо удивляет — их там за границей что, учат писать грамотные рецензии? На русских софтовых сайтах, если есть возможность писать отзывы к программе, почти всегда можно видеть что-то вроде «круто!» или «хорошая программа», а на download.com обычно обстоятельно пишут, что понравилось, почему и как…

Еще один «монстр» — это сайт ZDNet Downloads (**www.zdnet.com/downloads/**), который практически идентичен **download.com**: тот же большой каталог программ, та же система классификации программ — «выбор обозревателя» (Reviewers Picks) и «самые популярные» (Most Popular). Но самая шикарная фича сайта — это ежедневные «горячие файлы» (hot files). Если вы не знаете, чем сегодня занять свой модем, то вам сюда. Каждый день редакторы ZDNet'а выбирают просто «Hot file of the day», то есть какую-нибудь обязательно хорошую программу, и пишут на нее обзор (**www.-**

zdnet.com/downloads/hotarch.html), «Free file of the day», то есть хорошую и обязательно бесплатную программу (**www.zdnet.com/downloads/allhot/hotfree.html**), «Hot game of the day» — хорошую игру, в которую можно поиграть на досуге (**www.zdnet.com/downloads/allhot/hotgame.html**) и «Hot screensaver» — какой-нибудь симпатичный «хранитель экрана» (**www.zdnet. com/downloads/allhot/hotsaver.html**). И как у них на все это времени хватает?..



Знаете, что такое nag-screen? В буквальном переводе — «ворчливое окошко». Вы, вероятно, встречались с такими — стоит только скачать хорошую программу, как она начинает «ворчать» и пичкать вас этими самыми окошками: «зарегистрируйся!», «купи меня!», «вы можете пользоваться мной еще десять дней». На сайте NoNags (**http://nonags.online.ru**) собраны только бесплатные программы. Из принципа. Раньше такого же принципа придерживался и сайт **www.freeware.ru**. NoNags не является уникальным сайтом, но сам принцип!..

На «Скотобойню» (именно так называется сайт Slaughterhouse — **www.slaughterhouse.com/**) я захожу регулярно, чтобы посмотреть «выбор дня» — ежедневный обзор какой-нибудь полезной программки (**www.slaughterhouse.com/pick.html**). Так как обозреваются главным образом не самые популярные, известные и последние программы, есть шанс наткнуться на какую-нибудь полезную диковинку. Сайты, подобные «Скотобойне» не гонятся за количеством софта, а стремятся подобрать программы получше.

Из русских сайтов похожую концепцию имеет Neosoft (**www.neosoft.ru/**). Автор находит необычные программы, сам пишет небольшие, но внятные обзоры, которые в обязательном порядке снабжает скриншотами. В начале создания сайта упор делался на всякие «украшательства» — скринсейверы, альтернативные оболочки и десктоп-менеджеры. Сейчас появляются и другие программы.

Сайт SuperShareware (**www.supershareware.com**) меня поразил даже не количеством программ (на момент обзора их было 11251), не их обзорами, а оформлением, которое выполнено в стиле комиксов. Главный персонаж сайта — супергерой с непропорционально развитой грудной клеткой и подбородком размером с кирпич — сопровождает вас по всем разделам сайта: в разделе «бизнес» мы видим его в пиджаке, в «играх» — с джойстиком, и так далее. В общем, SuperShareware — «сайт с человеческим лицом». Посмотреть стоит хотя бы ради удовольствия. Дизайн этого сайта делала студия Team-artonomy, на домашней странице которой можно застрять надолго — **www.team-artonomy.com**. Впрочем, мы отвлеклись от темы.

Сайты следующего типа не гонятся за количеством программ, а стараются выбирать только самое лучшее. Прежде всего, это всем известное «двухкоровье» — **http://tucows.online.ru**, где в каждой категории вы найдете не сотню программ, а штук десять, но лучших. Из этих десяти лучших каждой в качестве оценки розданы коровы, от одной до пяти. Если пять — то программа просто супер. На сервере Five Star Shareware (**www.5star-shareware.com**) тот же принцип, только вместо коров раздаются банальные звездочки.



Ну и напоследок: ListSoft (не путать с SoftList!). Это — авторский сайт, ведет его один человек, все программы в обязательном порядке скачивает, устанавливает, просматривает и дает свою оценку. Как ему это не надоело, как он находит время и силы — просто ума не приложу (**www.listsoft.ru**).

Итого: Если вы хотите выбрать программу для определенной задачи, прочитав сначала толковые описания, идите на **www.listsoft.ru** или **www.neosoft.ru** (если все ладно с английским — на **www.download.com**). Если надо что-то русское — идите на **www.download.ru**. Хотите быть просто в курсе, чего можно скачать новенького — читайте «Выбор дня» на «Скотобойне» и ZDNet.

А вообще, когда мне нужна программа, я поступаю так: иду на крупный сайт, хотя бы на тот же **download.com**, выбираю нужный раздел, благо структурирован софт там просто замечательно, и тупо скачиваю все pick'и и popular'ы, изредка заглядывая в описания, после чего уже выбираю сам, ибо на вкус и на цвет товарищей нет, и у каждого свой идеал. Как в программах, так и в софтовых сайтах.

Впрочем, если бы меня спросили про идеал... Прежде всего, большой каталог программ, не менее десяти тысяч. А лучше — двадцати. Вообще, чем больше — тем лучше. Хорошее структурирование каталога. Обязательно «файл дня» — чтобы было что посмотреть сегодня. К каждой программе — описание автора и обзор редакторов сайта. Впрочем, про обзор к каждой — это я загнул. Если каталог размером в десять тысяч программ... многовато обзоров писать надо. Ладно, пусть только к самым лучшим. Возможность добавлять комментарии пользователей.

Как это ни странно, вперед выходит **download.com**. Но он на английском, поэтому какой же это идеал?.. Разве что не для всех. Из русских сайтов ближе всего... даже не знаю. Дело вот в чем: создать что-то уровня **download.com**, писать обзоры и поддерживать сайт сможет не одиночка, а лишь целый коллектив. У нас же обычно сайтом занимается один человек. Ну или чуть больше... Я бы сказал, что к идеалу близок «Листсофт». Эх, вот бы Дмитрию, владельцу сайта, инвестиций да человек десять в помощь...

Впрочем, идеал на то и идеал, что — недостижим.

— Дмитрий Смирнов
spectator@yandex.ru

Зачем рисковать, если самое современное средство защиты электропитания совсем рядом?

ВНИМАНИЮ РЕСЕЛЛЕРОВ! ПОЗВОНИТЕ И ЗАКАЖИТЕ ДЕМОНСТРАЦИОННОЕ УСТРОЙСТВО!

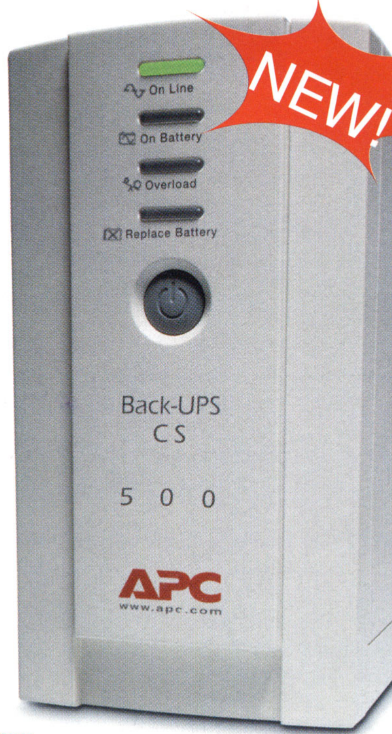
Защитите свои ценные данные и оборудование с помощью нового ИБП APC Back-UPS® CS

Новое устройство APC Back-UPS® CS — это надежный высокопроизводительный ИБП, специально предназначенный для корпоративных настольных систем и компьютеров в домашнем офисе. Это первая и единственная система, которая предлагает интерфейс USB и последовательное подключение в одном компактном корпусе, что улучшает совместимость со всеми компьютерами.

Вы зависите от своего компьютера. Неважно, установлен ли он дома или в офисе — для надежной работы ему необходимо чистое и устойчивое питание. Как показывает исследование IBM, за месяц Ваш ПК в среднем испытывает 128 нарушений электропитания — от скачков напряжения (которые могут привести к повреждению оборудования) до мгновенных и длительных понижений напряжения и отключений питания, которые могут вызвать потерю данных. Источник бесперебойного питания (ИБП) представляет собой незаменимый компонент любой компьютерной системы, потому что Вы не можете знать, когда именно нарушение питания случится. В случае такого нарушения APC Back-UPS® CS мгновенно переключит Ваш компьютер на аварийное питание от резервных батарей, позволяя продолжить работу при кратковременном отключении или корректно завершить работу при длительном отключении электроэнергии.

Доверьтесь APC, если Вам необходимы доступные, надежные и высокопроизводительные решения для гарантированного электропитания. У нас насчитывается более 10 миллионов клиентов по всему миру, так что устройства APC во всем мире защищают больше компьютеров, чем системы любой другой марки. Выбирая APC, Вы выбираете Легендарную Надежность.

Увидеть новейшие решения APC можно на выставке «Связь-Экспокомм'2001», павильон 5.2, стенд 5245. Приз каждому пришедшему на стенд с купоном из этой рекламы. Ждем Вас!



Гарантия производителя — 2 года

Особенности Back-UPS® CS:

- 3 розетки с гарантированным батарейным питанием и защитой от скачков напряжения, 1 розетка только с защитой от скачков (сетевой фильтр).
- Защита телефонных, модемных, факсовых и DSL линий.
- Интерфейс USB или последовательный порт.
- Бесплатное программное обеспечение для сохранения файлов и автоматического отключения под Windows и Mac OS 9 (версия 9.0.4 или выше).
- Интеллектуальное управление батареями.

Преимущества в безопасности и надежности:

- Заменяемые самим пользователем батареи с длительным сроком службы.
- Самодиагностика устройства.
- Звуковые и визуальные сигналы.
- Легкое восстановление при перегрузке.

Другие решения APC для обеспечения надежности Вашей техники:

Кабели:
Решения для связи в кабельных сборках, совместного использования принтеров и периферийного оборудования, прокладки ЛВС и многого другого.



SurgeArrest:
Высокоэффективная защита от непредсказуемых импульсов и повышений напряжения.



Surge Protector:
Базовая экономичная защита для малого/домашнего офиса.



Back-UPS Pro®:
Защита электропитания для поддержки высокой доступности компьютеров в бизнесе.



APC®
ЛЕГЕНДАРНАЯ НАДЕЖНОСТЬ
www.apc.ru
www.apcc.com

Самые надежные в мире решения по защите электропитания.



ВЕДУЩИЕ ПАРТНЕРЫ APC В МОСКВЕ

Сетевая Лаборатория тел. (095) 784-6490	**Зеленая Линия** тел. (095) 918-3107	**SMS** тел. (095) 956-1225
Никс тел. (095) 974-3333	**Инфорсер** тел. (095) 173-4693	**Sun Light** тел. (095) 127-1144
Олди тел. (095) 232-3009	**ISM Computers** тел. (095) 785-5701	**Техмаркет-Компьютерс** тел. (095) 723-8130
Ами Сети тел. (095) 191-2027	**Клондайк** тел. (095) 210-9874	**Варум** тел. (095) 155-0747
Элст тел. (095) 728-4060	**R-Style** тел. (095) 904-1001	**Визард** тел. (095) 214-5312

РОЗНИЧНЫЕ МАГАЗИНЫ В МОСКВЕ

Аэртон тел. 234-9682	R-Style тел. 904-1001	Formoza тел. 917-0072	Партия тел. 787-7007	Компьютер Маркет тел. 784-6490
CompuLink тел. 967-6867	Белый ветер тел. 928-7392	Техмаркет компьютерс тел. 723-8130	Центр тел. 472-6401	Target RU тел. 230-4070

РЕГИОНАЛЬНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВА

МОСКВА тел. (095) 929-9095
КИЕВ тел. (044) 295-5292, тел. (044) 295-5031
НОВОСИБИРСК тел. (3832) 397-117
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ тел. (812) 442-2014, тел. (812) 967-6799

Обращение ________ Фамилия ____________________
Имя ____________________
Должность ____________________
Компания ____________________
Адрес ____________________
____
Индекс ____________ Город ____________________
Страна ____________________
Телефон ____________ Факс ____________________

E-Mail ____________________
Хотели бы Вы получать по электронной почте бюллетень APC со свежей информацией о продуктах, услугах и рекламных акциях? ❒ Да ❒ Нет
Это Ваш первый контакт с APC? ❒ Да ❒ Нет
Ваша организация – это: ❒ Дом/домашний офис
❒ Малый/средний бизнес (менее 500 сотрудников)
❒ Корпорация (более 500 сотрудников)
❒ Государственное учреждение
❒ Реселлер компьютерного оборудования/партнер APC

Узнайте, как защитить свой ПК, и зарегистрируйтесь для розыгрыша APC Back-UPS® CS 350!

РОЗЫГРЫШ APC Back-UPS® CS 350



❒ **ДА!** Пришлите мне БЕСПЛАТНОЕ руководство по защите ПК и включите меня в розыгрыш APC Back-UPS® CS 350!

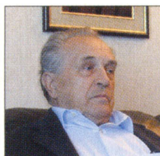
❒ **НЕТ,** сейчас это меня не интересует, но я прошу включить меня в список рассылки вашего ежеквартального бюллетеня.

КОНКУРС! Вышлите заполненный купон в московский офис APC по почте или по факсу и ВЫИГРАЙТЕ **ПРИЗ**

НЕ ОПОЗДАЙТЕ! РОЗЫГРЫШ ПРИЗОВ ПО ВАШИМ КУПОНАМ УЖЕ В МАЕ!

APC в Москве: 117419, Россия, Москва, 5-й Донской проезд, д. 21 Б, стр. 10 • Тел.: (095) 929 90 95 • Факс: (095) 929 91 80 • E-mail: apcrus@apc.com

10310г



Александр Зиновьев — всемирно известный писатель, социолог, философ. В 1976 году Александр Зиновьев опубликовал в Швейцарии роман «Зияющие высоты», за что был уволен из института философских наук АН СССР. Роман долгие годы был одной из основных книг советского самиздата. С 1978 года Александр Зиновьев находился в эмиграции в ФРГ, в Мюнхене. В Россию вернулся осенью 1999 года. Живет в Москве. Большое интервью с Александром Зиновьевым было опубликовано в сентябрьском (2000 года) номере «Домашнего компьютера».

ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА

Бесспорно, Интернет — одно из величайших изобретений человечества. Не буду говорить о его достоинствах и недостатках, — на эту тему уже сказано достаточно много и без меня. Скажу лишь об одном его аспекте, который затрагивает мою личную жизненную линию.

Я всю свою жизнь (начиная со школы) занимался интеллектуальной творческой деятельностью. И с первых же ее шагов, когда у меня стали обнаруживаться какие-то способности и получаться какие-то результаты, я сталкивался с противодействием со стороны людей, от которых так или иначе зависел успех и признание результатов этой деятельности. Эти люди образовывали базисную среду, в которой должна была протекать моя деятельность и с которой я должен был считаться. Чтобы выжить в качестве творческой личности, я должен был погружаться в эту среду, подчиняться ее законам. Но деятельность моя была такова, что поступая так, я должен был всю жизнь посвятить «пробиванию» какого-то маленького кусочка ее результатов, причем — без гарантии на адекватное признание. У меня ушли десятки лет борьбы, чтобы ослабить и разорвать путы среды и завоевать свободу деятельности, на какую был способен и к какой стремился. Это мне удалось лишь отчасти. Занять в жизни положение, адекватное тому, чего я добился в своем творчестве, так и не удалось.

Я смотрю на Интернет с точки зрения этого опыта своей жизни. Я не рассчитываю на то, чтобы воспользоваться им лично. Слишком поздно. Если бы он появился в моей юности, и я имел доступ к нему, я, наверное, построил бы свою жизнь иначе. Но я — не уникальное исключение. Думаю, что людей такого типа, как я, на планете появляется довольно много. Вот для них Интернет может стать мощнейшим средством не только расширения и облегчения сферы информации и коммуникации, но прежде всего средством освобождения от рабской зависимости от фундаментальной среды и включения в среду качественно иного социального типа и более высокого (с точки зрения творческой деятельности) уровня. Это может радикально повлиять на все аспекты творчества. Это позволит экономить силы и время, расширить сферу новаторства, выработать более свободные и, вместе с тем, более строгие критерии отбора и признания.

Конечно, и Интернет есть в конце концов явление социальное. И тут выработаны свои правила и ограничения, своя среда, своя власть и насилие среды. От этого полностью освободиться никогда не удастся. Но тем не менее, с Интернетом человечество делает значительный шаг вперед с точки зрения возможностей для некоторых форм интеллектуальной творческой деятельности.

Существует мнение, будто Интернет означает отрыв от реальной жизни и погружение в мир «виртуальный». Я сам прожил жизнь по формуле «Я есть суверенное государство (общество) из одного человека», создав свой внутренний самодостаточный мир. Тогда не было и намека на Интернет. Мой мир был чем-то вроде вырожденного Интернета — Интернет из одного человека. Но это не был отрыв от реальности. Мой мир был не менее реальным, чем мир окружающих меня людей. Это был более высокий уровень мира вполне реального. Таким путем я не рассматриваю и мир современного Интернета как нечто призрачное. Это — компонент мира реального, но более высокий уровень по отношению к привычной фундаментальной реальности.



Александр Зиновьев

ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА

Бесспорно, интернет – одно из величайших изобретений человечества. Не буду говорить о его достоинствах и недостатках, – на эту тему уже сказано достаточно много и без меня. Скажу лишь об одном его аспекте, который затрагивает мою личную жизненную линию.

Я всю свою жизнь (начиная со школы) занимался интеллектуальной творческой деятельностью. И с первых же ее шагов, когда у меня стали обнаруживаться какие-то способности и получаться какие-то результаты, я сталкивался с противодействием со стороны людей, от которых так или иначе зависел успех и признание результатов этой деятельности. Эти люди образовывали базисную среду, в которой должна была протекать моя деятельность и с которой я должен был считаться. Чтобы выжить в качестве творческой личности, я должен был погружаться в эту среду, подчиняться ее законам. Но деятельность моя была такова, что поступая так, я должен был всю жизнь посвятить "пробиванию" какого-то маленького кусочка ее результатов, причем – без гарантии на адекватное признание. У меня ушли десятки лет борьбы, чтобы ослабить и разорвать путы среды и заво-

-2-

евать свободу деятельности, на какую был способен и к какой стремился. Это мне удалось лишь отчасти. Занять в жизни положение, адекватное тому, чего я добился в своем творчестве, так и не удалось.

Я смотрю на интернет с точки зрения этого опыта своей жизни. Я не рассчитываю на то, чтобы воспользоваться им лично. Слишком поздно. Если бы он появился в моей юности, и я имел бы доступ к нему, я наверное построил бы свою жизнь иначе. Но я – не уникальное исключение. Думаю, что людей тако типа, как я, на планете появляется довольно много. Вот для них интернет может стать мощнейшим средством не только расширения и облегчения сферы информации и коммуникации, но прежде всего средством освобождения от рабской зависимости от фундаментальной среды и включения в среду качественно иного социального типа и более высокого (с точки зрения творческой деятельности) уровня. Это может радикально повлиять на все аспекты творчества. Это позволит экономить силы и время, расширить сферу новаторства, выработать более свободные и, вместе с тем, более строгие критерии отбора и признания.

Конечно, и интернет есть в конце концов явление социальное. И тут

-3-

выработаны свои правила и ограничения, своя среда, своя власть и насилие среды. От этого полностью освободиться никогда не удастся. Но тем не менее, с интернетом человечество делает значительный шаг вперед с точки зрения возможностей для некоторых форм интеллектуальной творческой деятельности.

Существует мнение, будто интернет означает отрыв от реальной жизни и погружение в мир "виртуальный". Я сам прожил жизнь по формуле „Я есть суверенное государство (общество) из одного человека", создав свой внутренний самодостаточный мир. Тогда не было и намека на интернет. Мой мир был чем-то вроде вырожденного интернета – интернета из одного человека. Но это не был отрыв от реальности. Мой мир был не менее реальным, чем мир окружающих меня людей. Это был более высокий уровень мира вполне реального. Таким путем я не рассматриваю и мир современного интернета как нечто призрачное. Это – компонент мира реального, но более высокий уровень по отношению к привычной фундаментальной реальности.

А. Зиновьев

Вот так выглядит рукопись Александра Зиновьева. В век компьютеров и удобных клавиатур он по-прежнему пишет от руки и печатными буквами.



Фото: AP

ОБЗОР CD-ROM

НОВОСТИ

КРОЛИК С ЗУБАМИ

Двухвостая кошка

68 книжных томов на восьми дисках

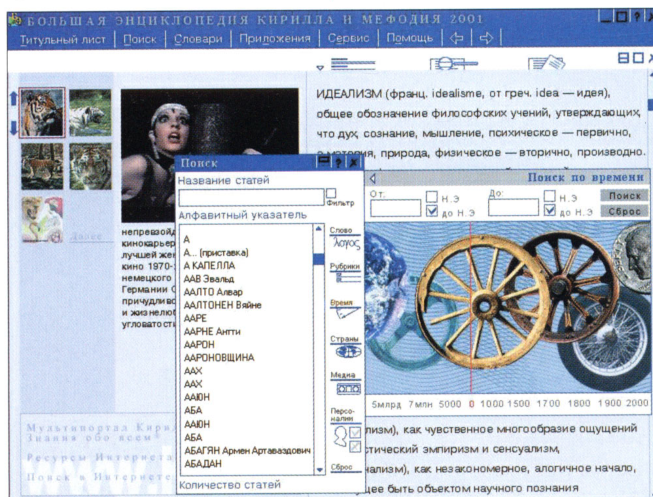


У вас на полке стоит Большой энциклопедический словарь и «Толковый словарь русского языка» Ожегова и Шведовой? А «Толковый словарь иностранных слов» Крысина, «Краткий словарь иностранных слов и выражений в оригинальном написании», сборник законов РФ? Что? Нет? Ну и не надо. Теперь все эти книги умещаются на двух дисках «Большой энциклопедии Кирилла и Медофия 2001» (БЭКМ). Это уже пятое издание БЭКМ. Теперь она включает в себя 82 тысячи энциклопедических статей, три словаря, 18 500 иллюстраций и более 20 больших приложений. Ого, создатели пишут, что объем информации, входящей в энциклопедию, составляет 68 книжных томов. И в это можно поверить. Энциклопедия существует в трех вариантах: 2 CD, 8 CD и DVD. Мне для описания досталась БЭКМ на двух дисках. И, честно говоря, немного обидно: хочешь посмотреть карту звездного неба, фотоальбомы, анимированную панораму, рассказывающую про динозавров, звуковые фрагменты послушать, а тебе пишут: «Данное приложение доступно только в версии 8 CD (DVD)». Так что имейте это в виду при выборе варианта БЭКМ.

Сделаны диски вполне «внятно» и качественно. А главное — очень легко и удобно искать. Есть много различных способов просмотра информации: поиск статьи по слову, просмотр статей по алфавиту или по теме... Можно работать в многооконном режиме, например, открыть сразу несколько статей, окошко с поиском слова. И сразу же выйти в другой раздел, не возвращаясь на главную страницу. Все документы доступны через главное меню. А еще есть приложение: «Туры для любознательных». В нем — оригинальная подборка тем. Вот, к примеру, выбрала я тему: «Домашние любимцы», и мне выдали список статей про собак, кошек, птичек, рыбок. За минуту я узнала, что «хотя кошки в Японии и Китае высоко почитались, было широко распространено поверье о двухвостых кошках-оборотнях. Страх перед этими фантастическими созданиями был так велик, что в Японии вывели бесхвостых кошек».

Я полагаю, всем будет интересно почитать эту энциклопедию, даже если и не надо ничего срочно искать. Ну а доклад сделать — так это вообще запросто: без труда можно скопировать нужный вам текст и картинки из энциклопедии на свой компьютер, можно распечатать статью.

Есть в ней раздел «Интерактив», где размещена периодическая система элементов, телефонные коды, «Помощник любителя кроссвордов»...Также можно изучить «Географический атлас мира», «Хронику человечества» и многое другое. Для того, чтобы просто перечислить все, что есть на этих дисках, уйдет много времени. По-моему, БЭКМ в рекламе не нуждается.



— Ольга Шемякина

shemyakina@homepc.ru

БОЛЬШАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ
Издатель: «Кирилл и Мефодий»
Сайт: www.km.ru
Цена: 2CD – $6, 8CD – $45, DVD – $45

Губная помада в компьютере

Цифровой макияж

Когда у меня бывает плохое настроение и кажется, что в жизни все идет совсем не так, как хочется, я полностью меняю имидж: покупаю новую одежду, стригусь, подыскиваю новый стиль макияжа. И вот в очередной мрачный период своей жизни я вдруг нахожу диск «Салон красоты CHANGES». Хм. Интересно, может быть, он мне поможет не раскрашиваться, как индеец перед зеркалом, меняя помады и тени, а подобрать то, что будет радовать глаз, не такими зверскими методами. Ведь программа предназначена для виртуального моделирования внешности. Фасоны причесок, различные типы макияжа, контуры обрисовки губ и, конечно, всевозможные оттенки волос, тональных кремов и всего-всего. Да, это заманчиво.

Размещаю оцифрованную фотку и начинаю лепить свое новое лицо. Ой, вот только фотография должна быть сделана обязательно в фас, иначе ничего не получится. А теперь берем кисточку и красимся. Наносить тон, губную помаду и тени на веки можно вручную или с помощью шаблонов. Существует набор шаблонов для различных типов лица — округлое, вытянутое и т.д., для контуров губ, для типа теней и для причесок. Шаблоны можно масштабировать и корректировать с помощью кистей. При этом можно отменить только одно действие и нельзя увеличить фото для подробной проработки деталей. Также нет возможности менять оттенок уже нанесенного вручную цвета, это возможно только



для шаблона. В общем, графический редактор можно было бы сделать на пару возможностей богаче. Макияж нанесен. Теперь перейдем к прическе. Что мне делать со своей кудрявой шевелюрой? Если вы хотите экспериментировать с прической, то желательно иметь фото с гладко зачесанными волосами, потому что никаких «ластиков» или каких-то иных способов убрать нежелательную прядь с оригинала не существует. Какая там прядь, мою копну вообще невозможно гладко причесать!

Если вы сомневаетесь, какие цвета губной помады больше подойдут к цвету ваших глаз, то, заполнив анкету, вы можете получить рекомендации по выбору тонов, наиболее подходящих для вашего типа лица.

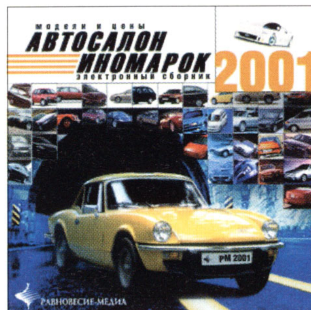
Диск содержит 31 видеоролик с рекомендациями по использованию макияжа и с образцами нескольких готовых стилей (изысканный, знойный, утонченный...). Выбор макияжа, подбор прически и размышления над цветом губной помады сопровождаются легким фанком в ненавязчивой технообработке. Мне кажется, девушкам диск понравится. И уж во всяком случае поднимет настроение.

— Лиза Пономарева

САЛОН КРАСОТЫ CHANGES
Издатель: «Новый Диск»
Сайт: www.nd.ru
Цена: $27

Монстр на блюдечке

Цены указаны в бундесмарках

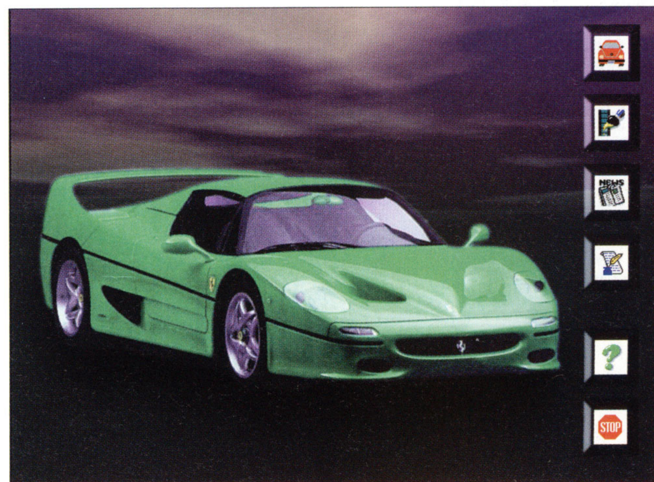


Если вы уже купили себе водительское удостоверение, но еще не обзавелись машиной, то впереди у вас много трепетных мгновений: вам предстоит выбрать модель, купить автомобиль, оформить покупку в ГИБДД и ударить дорогу, как говорят эти смешные американцы. Только потом вы поймете — на самом деле вы хотели что-то совершенно другое.

Для некоторых все так и останется просто: ГАЗ, ВАЗ, УАЗ. «Пятерка», «шестерка», «семерка». Главный критерий — способность к самостоятельному передвижению в пространстве, выбор модели — вопрос религии. Кто хочет ездить, берет «восьмерку». Кто хочет удобно ездить, покупает «Волгу». У кого-то нет денег, их удел — «классика». Маргиналы и женщины в качестве пощечины общественному вкусу садятся в «Оку» или «Ниву». Мазохисты приобретают «Москвичи» и посвящают свою жизнь их ремонту.

Но душа упорно хочет праздника, и чтобы один ключ для дверей и замка зажигания. Хочется если не красивую черную женщину, то хотя бы нормальную иностранную машину. И начинается лотерея: выбор иномарок так широк и столько подводных камней. В автосалоне вы купите слишком дорого и не то — ах эти продавцы, они бывают так убедительны! Рынок подержанных машин еще опаснее: вам могут продать битую гнилую помойку, нерастаможенную, в угоне и тоже слишком дорого. А через два дня после покупки на дороге вы встретите таку-ую тачку... вот ее-то вы и хотели, но деньги уже потрачены.

Диск «Автосалон иномарок» издательства «Равновесие-Медиа» поможет вам не утонуть в море беспорядочной информации и агрессивной рекламы. Этот продукт, конечно, не заменит вам головной мозг (а чего вы хотите за 80 рублей?), но наполнит его сведениями о том, с чем вам жить потом как минимум полгода.



На диске собраны данные более чем о восьми тысячах моделей иностранных автомобилей 1988–2000 годов выпуска: основные технические характеристики, цены — актуальные и на момент выпуска, фотографии — все рестайлинги и модификации кузова. Последний гвоздь в крышку гроба потребительского скепсиса забивают вкусные мелочи: слайд-шоу под приятную музыку и полезная информация из серии «это должен знать каждый» — некоторые самые важные законы, связанные с приобретением и регистрацией личного автотранспорта и ввозом его из-за рубежа.

Главная изюминка — возможность поиска по необходимым параметрам. Задайте программе для поиска полноприводное купе 1989 года на 76-м бензине за три тысячи бундесмарок — и если такой монстр когда-либо существовал в природе, вы получите на блюдечке с голубой каемочкой название модели и фотографию. И делайте с ней что хотите.

— Михаил Беленький
combin@mail.ru

АВТОСАЛОН ИНОМАРОК: модели и цены (выпуск 4)
Издатель: «Равновесие-Медиа»
Разработчик: Xelana Media Group
Сайт: www.arbt.ru
Цена: 80 руб.

Кролик с зубами

Английский для детей. Обзор всех дисков, присутствующих на рынке. Какой диск выбрать?



У вас есть ребенок... милейший, любознательный малыш, любимец семьи... и вы размышляете о том, какие знания и умения пригодятся ему в жизни. Знание компьютера? Безусловно! Английский язык? Да как же теперь можно достичь успеха, не зная английского? А ведь с языком (так же как, впрочем, и с компьютером) правило простое: чем раньше начнешь учить, тем легче и быстрее освоишь.

Значит, не стоит ждать, пока вашего малыша научат английскому в школе. Можно учить и дома, с помощью компьютера. Но надо купить диск с «обучалкой». И вот вы подходите к витрине с компакт-дисками и... стоите в замешательстве. Какие яркие обложки, какие солидные коробки и увлекательные названия! Целая толпа Кроликов, Зайчиков, Медвежат и Ежиков так и рвется помочь вашему ребенку осваивать трудности английской фонетики и сложности грамматики. Какой диск лучше? Можно спросить у продавца, но ведь не факт, что он покупал все эти диски для своего ребенка...

Итак, мы предлагаем вам обзор дисков, которые помо-

гут вашему ребенку изучить английский. Или не помогут. Детские обучающие диски должны гармонично совмещать в себе игру и обучение. Вот и посмотрим, где же выполнены эти условия, какой диск можно использовать просто как игру, а какой действительно поможет научить ребенка английскому.

«А за Свинью — ответишь!»

Диск «День рождения-2: изучаем русские и английские слова» компании «Никита» предназначен (по утверждению создателей) для детей 5–9 лет.

Сюжет. Все мы были маленькими. И все мы читали замечательную сказку о медвежонке Винни-Пухе, Пятачке и ослике Иа-Иа. Правда, программисты «Никиты» читали сказку не очень внимательно, поэтому медвежонка у них зовут не Винни-Пух, а Финни. Диск представляет из себя путешествие Финни по лесу: по дороге он опускает в почтовые ящики друзей пригласительные открытки, собирает фрукты для стола, обучается в школе и возвращается обратно в свой домик, справлять день рождения и получать подарки. Вот, собственно, и вся игра. В своем небольшом путешествии вместе с Финни ребенок может нажимать правой кнопкой мышки на все, что видит вокруг. Подводите курсор, например, к дереву — можете увидеть и услышать слово tree. Произносятся слова внятно и правильно. Вы даже себе представить не можете, сколько разных слов можно услышать, водя курсором по экрану, порой — очень неожиданно. Например, наводишь курсор на горизонт, нажимаешь правую кнопку — и оказывается, это «Даль». Да, и не ищите перевода, его там нет. Кто-то обязательно должен сидеть рядом с ребенком, причем этот кто-то должен минимально знать английский.





Обучение. Состоит из зубрежки слов. Их на диске — 800. Большинство слов можно выучить в так называемой школе. Суть тут в следующем: на полу школы — четыре квадратика, как при игре в классики. Чтобы медвежонок перескакивал с квадратика на квадратик, нужно ответить на ряд вопросов. А чтобы ответить на эти вопросы, необходимо предварительно вызубрить кучу слов, причем именно вызубрить! А можно и по-другому — сидеть перед компьютером со словарем в руках. Только мне почему-то кажется, что ни один из этих вариантов ребенку не подойдет.

Игра. Первое правило детской игры — она должна быть красочная. Это удалось. Очаровательный медвежонок, чудесные домики, неописуемой красоты леса, реки, поляны и горы. Приятная музыка. Игра отличается скромным размером — всю ее можно пройти за час, да и то скорее потому, что медвежонок еле передвигает ноги. Всего в ней пять различных заданий. Когда задания заканчиваются, к Финни заваливается вся компания, и они дружно улетают на воздушном шаре в «Даль». Причем очень обидно за Пятачка. Потому что если Финни медвежонок, а Иа-Иа — ослик, то Пятачка они без зазрения совести просто-напросто обозвали свиньей, да еще с большой буквы! Вообще-то, мне всегда казалось, что обучающую игру для детей в первую очередь стоит делать именно игрой — а не обучением. Программисты «Никиты» думают иначе. Игр на диске очень и очень мало.

Достоинства. Веселая музыка, красочные картинки.

Недостатки. Медленное передвижение Финни даже на компьютере, превышающем минимальные системные требования (Pentium и выше). Невозможность поторопить медвежонка в его путешествии через весь экран (сиди и жди). Долгая загрузка следующей картинки, происходящая на черном фоне. Внимание ребенка, как известно, трудно удержать на одной вещи. Так что надо в это время либо кормить его конфетами, либо — есть большая вероятность, что он убежит играть в черепашек-ниндзя. Отсутствие перевода и «хелпа» на самом диске (в книжечке-вкладыше дается несколько советов по прохождению, но куда и зачем вообще надо этому Финни идти — не говорится).

Итог. Похоже, у программистов компании Nikita специфическое представление о детях. Им кажется, что ребенок — это одержимое жаждой знаний существо, готовое часами сидеть у компьютера и зубрить, зубрить, зубрить... Как обучающая программа — этот диск не годится, но ребенку 3–5 лет (не старше) вполне можно показать его как красивый мультик, некоторые задания можно пройти и с ребенком, а вот «школу» придется проходить вам самим, потому что ребенок быстро заскучает и захочет увидеть новую картинку.

Черепахи, наденьте панцирь!

Фирма «Руссобит-М» выпустила компакт-диск «В гостях у Кролика». Детям от 6 до 99 лет предлагается изучать английский язык в игровой форме. А учить его мы будем в Зоопарке под руководством кролика Робби, эдакого хамоватого подвыпившего зверька в красной кепке и с огромными зубами. Он все время спрашивает: «У Вас для меня не найдется морковки?» или «Это снова Вы? Скажите мне, что Вам надо». Ну что за манеры? Очень невоспитанный кролик.



Сюжет. Итак, все животные лежат в больнице. Чтобы их вылечить, надо выполнить задания (аж по три раза), — тогда вам дадут шприц, пилюлю и мазь. Заданий на диске, как уверяют создатели, более пятнадцати, но проверить это трудно. Дело в том, что вообще нигде не описывается, ка-

кие есть задания и как их проходить. Например, заходишь к Слону, но прибегает санитар и вешает табличку «Закрыто». Надо пройти задание. Какое — неизвестно. И вот из норы в углу экрана к нам является Кролик, который дает задание. Выполнять его приходится в полной тишине и без комментариев. Сможет ли шестилетний ребенок сразу же вставить правильный предлог в предложение «There aren't ...juise on the table»? Как это произносится, что означает? Нет ни словаря, ни озвучки, ни подсказки (кроме предложенных вариантов some, a, an), ни грамматических правил. Либо беги за словарем и учебником, либо тащи взрослого к компьютеру.



Выполнив наконец-то три раза однотипное упражнение, а затем сходив в больницу и вылечив животное, — добро пожаловать смотреть на здорового и довольного жизнью зверя. Слон лежит в гамаке в солнцезащитных очках и благостно потягивает коктейль хоботом через соломинки, засунутые в два ведерка. Вокруг вольера толпятся дети и звери. Внизу картинки написано, кто такой слон: «Слоны — это большие животные. У них есть длинный хобот...». Если на объект навести курсор, он превратится в руку, а объект «оживет». Навела на старушенцию в шляпке с цветочком. И у нее и у цветочка вдруг вырастают клыки. Что ж, создатели явно отличаются чувством юмора, жаль только, что в обучении это не помогает.

Особенно мне «понравилось» практически невыполнимое задание на подстановку рифм (четвертый уровень сложности, на диске их четыре). Кто бы мог подумать, что when рифмуется с said, gum с truck. Причем если уж ориентироваться на звучание ударной гласной и не учитывать согласные, то have может по идее рифмоваться с предложенными send, pay, can. На диске оказалось, что с can. Применим только «метод тыка». Местами создается впечатление, что ситуация безнадежна, и мы никогда не увидим и не вылечим морского котика — так ему и быть всю жизнь больным!

А еще меня порадовало задание вписать в окошко слово с противоположным значением. Слову mather, например, противоположным будет слово, как написано в подсказке, f....r. Вот так вот. Родители, значит, теперь у нас из разряда антонимов. А серебру противопоставляется золото. И совершенно непонятно, откуда же узнать, какое слово там должно быть и как правильно его написать.

Это диск для образованного вундеркинда — значения слов ребенок уже должен знать перед тем, как пойти в гости к Кролику. Впрочем, и обычный малыш — не вундеркинд — чему-то научится, если оставить его на целый день рядом с включенным компьютером. Когда никакие упражнения не выполняются, в Зоопарке некто начинает говорить в рупор. То английские слова с переводом, то реплики «Пожалуйста, не суйте руки в сумки кенгуру» или «Черепахам просьба вернуться в свои панцири». Очень содержательные фразы.

Достоинства. У создателей явно есть чувство юмора — диск забавный. Чего стоит одна только главная картинка Зоопарка: розовая и синяя обезьяны качаются на качелях, кенгуру по очереди прыгают в сумку друг к другу, а жираф выдвигает шею по частям, как будто это подзорная труба...

Недостатки. Отсутствие перевода, объяснений, музыки, произношение, трудно воспринимаемое на слух (например, при выполнении упражнения на написание фразы на слух невозможно разобрать ни одного слова), трудность прохождения отдельных игр-заданий.

Итог. Начать учить английский с этим диском можно (выучить написание букв, цифры, количество слогов в слове), но все-таки диск слишком сложен для прохождения и выполняет больше развлекательную функцию, нежели обучающую. Как ребенок сможет понять, какие формы глаголов надо образовать от инфинитива, если не объясняется, как их вообще надо образовывать? Эх, лучше вместо хохмачества и приколов написали бы небольшой пояснительный текст внизу экрана.

Убей журналиста!

«Lingua Land. Обучение с приключением» компании «МедиаХауз». Это пять иностранных языков в одной программе: английский, американский английский, немецкий, французский и испанский. Диск рассчитан на детей от 5 до 10 лет. Честно говоря, я могу рекомендовать его детям и после 10 лет.

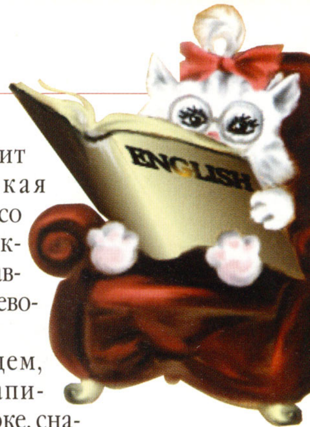
Сюжет. Ваш ребенок сможет путешествовать по разным странам вместе с забавными друзьями неопознанной породы, прилетевшими на Землю из космоса.

На этом диске материал разбит на темы («Животные», «Природа», «Дома», «Развлечения и отдых»...). Нет пресловутого «интуитивного интерфейса», когда щелкаешь по экрану в надежде, что авось чего-нибудь и найдешь. А тут просто нажимаешь на интересующую тебя тему, а там еще и несколько подразделов. Например, в разделе



«Люди» есть подразделы: «Исторические персонажи», «Эмоции», «Лицо», «Внешний вид» и другие. В каждом таком подразделе осмысленная картинка-сценка с названиями предметов. С помощью диска вполне можно выучить более 1000 наиболее употребляемых слов, как и обещают создатели. Даются упражнения на подстановку слов в правильном порядке в только что пройденных фразах. Можно прослушать, как звучит то или иное слово.

Но зубрить слова — это средневековый метод преподавания. Современная методика требует, чтобы обучение



языку проходило в общении, в коммуникации. Диски, о которых мы рассказывали выше, такой возможности не давали; этот диск — первый в нашем обзоре, который дает ребенку возможность говорить. Можно прослушать фразы на данную тему, выполненные как диалоги между участниками нарисованной сценки (100 диалогов для каждого языка). Произношение вполне отвечает требованиям (не то что у подвыпившего Кролика с предыдущего диска. Там, чтобы написать словарный диктант, надо быть гением слуха или постоянно смотреть подсказку).



Изучение каждой темы закрепляется интерактивными играми, тестами и кроссвордами. Особенно меня умилила ворона на льду озера, которая стреляет по предметам со словами на определенную тему. Например, если вы изучили тему «Аэропорт», то вам предлагаются слова: «пилот», «самолет», «журналист», «пассажир», «диспетчерская»... Слово произносится на английском (или другом изучаемом языке), а вам надо выстрелить в тот предмет, под которым написано соответствующее слово на русском. Довольная ворона палит направо и налево, в банки и флажки. Слава Богу, изображения людей там нет... и в журналистов ребенку стрелять не придется. Можно спуститься за словом на дно океана и вытащить его из сундука как сокровище. А если вы неправильно определили слово, то тогда вы в том сундуке и останетесь — вас съест красное чудовище (несколько кровожадный педагогический прием. Маленький ребенок может и расплакаться...). Есть еще игра на правильное написание слова по-английски. Немного непонятна реакция динозаврика, который при каждом правильном ответе ехидно над вами смеется.

Достоинства. Грамотно структурирован материал, много увлекательных игр, закрепляющих изученные слова и фразы, легкость и занимательность обучения.

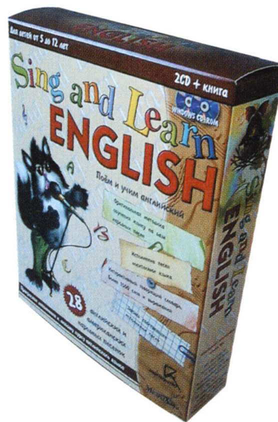
Недостатки. Опять акцент на изучение слов. В остальном претензий к диску нет.

Итог. Диск сделан качественно, грамотно и интересно. А ворона — просто прелесть, честное слово. Не могла оторваться: и увлекательно и полезно. Ребенок может справиться сам, и не надо сидеть с ним рядом со словарем и поощрительными конфетами, уговаривая поиграть.

Пойте и учите английский!

Так называется следующий диск — Sing and Learn English компании «МедиаХауз» из серии «Когда учеба в радость!». Вернее, это даже два диска, на которых собраны 28 популярных английских и американских песенок. Диск озвучивали американские школьники. Диски рассчитаны на детей от 5 до 12 лет и представляют собой дополнение к курсу английского языка.

Сюжет. Можно составить фонотеку с записями английских песен в собственном исполнении. Песни реализованы по принципу караоке и сопровождаются мультфильмами. Только вот записывать караоке и смотреть мультики нельзя одновременно. Указав мышкой на любое слово в песне, можно услышать его произношение, увидеть перевод (ну наконец-то появился ненавязчивый перевод, который можно увидеть, только если этого захочешь) и поместить в свой словарь. Тексты песен, ноты и словарь можно распечатать, хотя зачем это делать, если в коробке с диском лежит пухленькая книжечка со всеми текстами (правда, без перевода)?



В общем, чтобы записать караоке, сначала ребенок должен прослушать песенку, потом увидеть текст (там же можно просмотреть и нотную запись песни, что упростит занятия родителям, знающим музыкальную грамоту), потом идти записывать свое караоке.

Песенки очень забавные, легкие, быстро разучиваются. Мне лично понравилась песенка про пятерых глупых медвежат, которые танцуют на кровати (под кроватью зачем-то стоит ночной горшок, и если по нему щелкнуть мышкой, то вы услышите, как название этого предмета звучит по-английски). Мама с половником и в тапочках зовет доктора (почему-то это Слон в шапочке с красным крестом) и он поет:



Five little bears
Dancing on the bed,
One fell off and bumped his head.
Mother called a doctor
And the doctor said:
«No more little bears dancing on the bed».

Недостатки. Нельзя одновременно видеть весь текст и

лучший диск



Из всех дисков, про которые мы рассказали в обзорной статье, явно лидируют два: «Lingua Land. Обучение с приключением» и «Правильный английский без скучных правил».

«Lingua Land» хорош всем: и интересен, и удобен, и не требует присутствия взрослого рядом с ребенком. Единственное «но»: можно слушать слова и диалоги между персонажами, изображенными на тематической картинке, а вот поговорить самому не удастся.



«Правильный английский без скучных правил» имеет встроенную систему распознавания речи. Обучение направлено именно на разговорную практику. В этом преимущество программы. Настолько значительное, что мы присуждаем этому диску знак **«Выбор редакции»**, несмотря на мелкие недостатки (трудно найти игры без книжечки–руководства; игровой момент преобладает над обучающим). И все же, если вы хотите научить ребенка не только понимать английскую речь, но и разговаривать самому, то вам ничего не стоит посидеть рядом с малышом и помочь ему заниматься.

петь караоке (в караоке, как известно, высвечиваются только те строчки, которые поются на данный момент).

Достоинства. Легкое и ненавязчивое обучение языку. В придачу — развитие музыкальных способностей вашего ребенка.

Итог. В целом диск хорош и полезен, но только как дополнение к основному курсу обучения.

Английский без правил

Компания «Новый Диск» выпустила CD-ROM «Правильный английский без скучных правил». Это полностью озвученный интерактивный курс английского языка со встроенной системой распознавания речи. Курс размещается на двух CD. Существует три варианта курса: для детей 4–6 лет, где ребенок ходит по домику и изучает комнаты; для детей 7–9 лет (здесь ребенка уже пускают на улицу и в дома целого города, здания которого растут по мере правильного выполнения игр-упражнений). А детям 10–12 лет предлагается путешествовать по волшебному миру.

Сюжет. В самом начале игры ребенок может выбрать героя на свой вкус, сделать его, допустим, китайцем с негритянской шевелюрой и одеть в костюм «Бэтмена». Выбрали себе героя, жмете Enter, и тут картинка затуманивается. На передний план выскакивает профессор Альберт (конечно же, Эйнштейн, причем слегка двинутый) и



забавный попугай Калико. По ходу игры они объясняют задания и стараются рассмешить ребенка. Профессор Альберт проносится через экран на скейте, например. А не захотите их слушать и смотреть — жмите пробел и сразу в игру. Каждая игра предлагает задания трех уровней сложности: погружение, понимание на слух и разговорную практику. Кроме игр, курс обучения включает мультфильмы и караоке.

Игры. «Исследуя все уголки сказочного мира, щелкая в любом месте экрана, ребенок узнает много новых английских слов», — пишут создатели. Что касается заучивания слов, то здесь все понятно. Нажал на предмет, который видишь на экране, тебе сказали и написали, что это такое. Но если ты захочешь закрепить свои знания в игре, то надо водить мышкой и искать, где она «среагирует» — тогда появится движущийся объект (бабочка, жираф или уборщица со шваброй). Значит, можно переходить в игру. В какую — неизвестно. Создатели так справились с этой проблемой: напечатали подробную книжечку-руководство, где объясняется, в каком разделе диска какую фигурку надо искать, чтобы попасть в определенную игру.

Игры в программе объединены в 15 различных категорий («Сказочная палитра», «Веселые парочки», «Точно в цель»...) В игре «Точно в цель» два героя (ваш ребенок и компьютерный соперник) должны кидаться помидорами и апельсинами в буквы, которые называет диктор, до тех пор, пока кто-нибудь не закроет последнюю букву всех слов. Занятная игра. Или «Школа танцев», где можно поиздеваться над чокнутым профессором, заставляя его прыгать через сундук, стоящий на сцене. Безусловно, при этом идет процесс обучения. Ребенку предлагаются варианты: положить в коробку, вытащить из коробки, встать под коробку и т.д. Выглядит комично, а заод-



но и запоминаются устойчивые выражения (get on the box, get out of the box, get off the box...).

Караоке. Ребенок разучит веселые песенки на английском языке (на каждую тему по одной песенке) и узнает много новых слов; попугай проверяет произношение. Если ребенок произнесет слово неправильно — зеленый фон, на котором изображен попугай (честно говоря, больше смахивающий на ворону) краснеет. На экране также можно увидеть графическое отображение речи ребенка и идеального варианта звучания. Эта система называется визуализацией произношения. Сделано это ненавязчиво, в виде паутинки, которую плетут два паучка.

Мультфильмы. Сделаны по принципу погружения в язык (идут на английском языке с английскими же субтитрами внизу экрана). Можно выбрать отдельную реплику, перевести, выучить, повторить в микрофон, добившись точного воспроизведения. Можно принять участие в озвучивании приглянувшегося героя (используя принцип караоке, проговорить все фразы за него по ходу мультика).

Достоинства. Они очевидны. Встроенная система распознавания речи!

Недостатки. Без книжечки никак. Каждой игре каждого раздела (да еще и разных дисков) соответствует определенная картинка, зачастую не совпадающая по смыслу с предыдущей. Возьмем диск для детей от 7 до 9 лет. Захотели поиграть в игру «На рынке». Смотрим руководство. В разделе «Школа» надо найти доску с цифрами, на базаре — толстую тетю, а в ресторане — выглядывающую из-за две-

памятка покупателя

1. «ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ-2»: красочная игра для детей 5–9 лет, позволяет выучить 800 английских слов, диск можно пройти за час, содержит всего пять заданий, принцип зубрежки преобладает над игровым. Системные требования: словарь и ваше постоянное присутствие рядом с ребенком. Можно посадить с ребенком и бабушку с дедушкой, если они немного знают английский или хорошо видят и могут найти слово в словаре, потому что не всегда по картинке в «школе» можно понять, бабочка или муха изображена. Цена такой забавы: $3.
2. «В ГОСТЯХ У КРОЛИКА»: красиво сделанная игра для детей от 6 до 9 лет, содержит большое количество упражнений, диск практически непроходим до конца из-за сложности некоторых заданий, отсутствуют теоретические объяснения и перевод фраз и слов в упражнениях. Качество озвучки английского текста оставляет желать лучшего. Системные требования: словарь, объяснение ребенку грамматики, состояние измененного сознания. Цена: $1,5.
3. «LINGUA LAND. ОБУЧЕНИЕ С ПРИКЛЮЧЕНИЕМ»: игра для детей от 5 до 10 лет, приятно поражает тем, как четко выстроен материал и как все понятно. Можно выучить 1000 наиболее употребимых слов на разные темы в увлекательной игровой форме. Диск сделан практически безупречно. Действительно грамотно построенное обучение и действительно интересные приключения ждут вашего ребенка. Системные требования: чашка кофе в другой комнате, ремень для того, чтобы отогнать ребенка от компьютера. Цена: $12.
4. SING AND LEARN ENGLISH: дополнение к обучению, 28 забавных английских и американских песенок. Возможность записать караоке. Системные требования: немного свободного времени для того, чтобы попеть с ребенком песенки перед монитором. Ребенок при этом поучится английскому, а вам предоставится возможность показать, какой вы хороший и любящий родитель. Цена: $15.
5. «ПРАВИЛЬНЫЙ АНГЛИЙСКИЙ БЕЗ СКУЧНЫХ ПРАВИЛ»: профессионально сделанный диск с тщательно продуманной программой обучения (с опорой на встроенную систему распознавания речи). Системные требования: желание серьезно заниматься английским, усердие и охота (которая пуще неволи) часто заглядывать в книжечку-руководство. Цена за каждую часть в отдельности — $34, за три вместе (Full Pack) — $75.
6. «КЛИФФОРД УЧИТСЯ ЧИТАТЬ ПО-АНГЛИЙСКИ»: диск для самых маленьких, позволяет в игровой форме выучить английский алфавит и немного слов. Системные требования: очень маленький ребенок и очень заботливый родитель. Цена: box — $16, jewel — $2,5.

ри девочку. Если же просто ткнуть мышкой на их изображение непосредственно в тематическом разделе, то — откуда вам знать, в какую игру вы попадете?

Итог. Немного сложновато для ребенка все устроено в этой программе. Но зато она качественно и быстро обучает языку.

Старый пес

Диск «Клиффорд учится читать по-английски» также является продукцией компании «Новый Диск». Главный герой — старый забавный обормот, рыжий пес Клиффорд. Более 37 лет он путешествует по разным странам как герой детских развивающих игрушек. Теперь он заглянул и к российским детям. Только вот цвет у него в наших климатических условиях изменился на красный, хоть и называют его создатели игры рыжим.

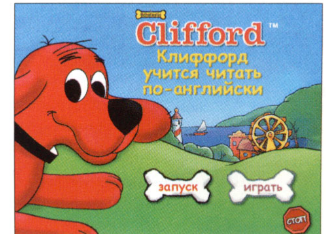
Сюжет. Диск предназначен для самых-самых маленьких детишек, он поможет им освоить английский алфавит, поиграть в несколько забавных игр, пораскрашивать картинки, прочитать простенькие книжки на английском. Прискорбно, но ни одно слово на диске не переводится на русский язык. Иногда не совсем понятно, что означает слово. Когда тебе показывают кошку и произносят cat — все ясно, а вот jam — это то ли варенье, то ли джем. Хотя слово употребляется в обоих значениях. Но это незначительный недостаток.

Итак, огромный молчаливый пес Клиффорд ходит по Птичьему острову с маленькой болтливой подружкой и помогает людям, которые нуждаются в его помощи. Иногда он и сам создает себе проблемы. Вот распугал попугаев, сидящих на мачте яхты. Каждый попугай произносит свою букву. Чтобы посадить их обратно, надо чтобы два попугая произнесли одинаковую букву. Игр на диске немного, помочь всем обитателям острова можно за час. При каждом правильно выполненном задании Клиффорда (вернее, вашего ребенка, который выполняет задание) награждают желтым билетиком. А когда наберется шесть билетиков, можно пойти и взять приз в сувенирной лавке. Приз представляет собой незатейливую игру-раскраску. Диск рассчитан не на один раз, уровни (а их семь) автоматически корректируются при достижении определенных успехов. После завершения уровня ребенок получает призовую книгу. В ней содержатся буквы и слова, о которых говорилось на данном уровне.

В играх отрабатываются навыки распознавания букв, звуков и составления слов. Можно взрывать шарики со словами или помогать ворчливой семейной парочке сделать уборку на газоне перед домом, собирая предметы, которые они называют, пропуская при этом буквы. Делается это не всегда удачно, например, в односложном слове пропускают гласную в середине. И попробуй догадайся, как звучало слово.

Кроме прочего, ребенок может записывать и прослушивать свой голос и отрабатывать правильное произношение. Вот это уже полезно.

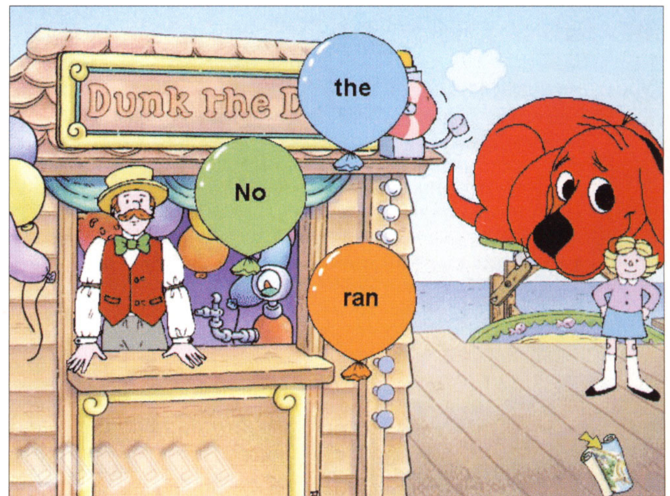
Достоинства. Диск в качестве игры вполне увлекате-



лен. Особенно для девочек: есть возможность раскрашивать картинки и прилеплять к предметам сердечки, звездочки, бабочек. Только эти раскраски, к сожалению, никакого отношения к английскому не имеют.

Недостатки. Английский текст в книгах-раскрасках произносится слишком растянуто и «вычурно». (Ну как для идиотов.) Зачем-то форсируется звук «r» и фразы произносятся как набор отдельных слов.

Итог. Хороший диск для совсем малюсеньких девочек (и мальчиков), которые любят собак и раскраски. И все-таки Клиффорд — старый пес, незнакомый с современной методикой: опять ориентация на заучивание слов. А это давно устаревший метод.



— Ольга Шемякина
shemyakina@homepc.ru



ОВЕН 21.03 — 20.04
Вам предстоит месяц любви. Во всяком случае, все решительные любовные объяснения и действия лучше предпринять именно в мае (точнее — в конце мая). В июне расположение Венеры изменится. Не пропустите момент! В мае есть два дня, когда вам лучше поберечь нервы: 3 и 15. В эти дни не стоит пускаться в путешествия, в том числе и виртуальные: есть риск нарваться на неприятность (например, подхватить насморк... или вирус).

ТЕЛЕЦ 20.04 — 20.05
Долгая фаза ожидания и накопления сил закончилась. Для вас приходит время действовать. Не ждите внешних толчков и побуждений от других людей, действуйте по собственной инициативе — у вас ее хватает. Однако не стоит сломя голову бросаться в авантюры (например, ставить Linux, не прочтя об этой ОС ни единой книжки) — уделите время плану и расчету. Наибольший успех ожидает вас 11, 16 и 24, причем не только в делах, но и в личных отношениях и в отношениях с компьютером. Может быть, в эти дни вы собственноручно соберете свой первый компьютер или совершите мастерский апгрейд.

БЛИЗНЕЦЫ 21.05 — 21.06
Май для вас — время осторожных действий и точного расчета сил. Соизмеряйте свои силы с окружающими вас людьми и предметами и избегайте агрессии и насилия. Если мышка плохо ездит по коврику, не швыряйте ее в ярости в стену, как вы это делали уже многократно — в этот раз стена может рухнуть. Положитесь на ход вещей, не проявляйте излишней инициативы — и дела сами собой сложатся к вашей выгоде. Обратите внимание на следующие дни: 7 мая вас может настигнуть приступ тоски, 25 не проявляйте высокомерия и бесчувственности, а 27 избегайте ссор (в том числе в чатах).

РАК 22.06 — 22.07
Особых изменений относительно апреля не произойдет. Вас не ожидают большие успехи, но, с другой стороны, жизнь не поставит перед вами задач, которые вы не смогли бы решить. Все зависит от вашего настроения, от вашей концентрации и отношений с окружающими. В мае у вас возникнет соблазн вести себя как всезнайка и объяснять системному администратору с десятилетним опытом работы, что такое Windows и как с ней обращаться. Не делайте этого. В этот месяц неустойчивого равновесия старайтесь иметь окружающих в союзниках, а не отягощать их мелкими придирками по поводу того, что включили без спросу ваш компьютер. 6 и 25 не читайте людям нотаций — может возникнуть конфликт. Но самый опасный день — 15. В этот день удерживайте порывы, действуйте медленно и спокойно.

ЛЕВ 23.07 — 23.08
Вас могут поджидать опасности (особенно 3 и 15 числа), если вы будете действовать спонтанно, без раздумий. Внутренняя нервозность толкнет вас к необдуманным поступкам: продать автомобиль и купить ноутбук за 5000 долларов, закачать из Сети новый BIOS для материнской платы... Избегайте спешки, суеты, удерживайте себя в рамках. Не стоит путешествовать и осуществлять сложных планов. С середины месяца начнут нарастать благоприятные явления: любовные отношения сложатся как нельзя лучше, затем (с 20 мая) последует успех в делах, причем такой, от которого может закружиться голова. В конце месяца личная жизнь снова будет стоять на первом плане — вас ждут умиротворение и покой.
Не бросайте недоделанных дел, доводите свои планы до конца, думайте медленно и глубоко — вот ваша стратегия в мае.

ДЕВА 24.08 — 22.09
Этот май может стать месяцем, в который определится ваше будущее. Проявляйте осмотрительность и не рискуйте. Некоторые последствия ваших поступков, совершенных в мае, могут быть непоправимы — тем глубже обдумывайте слова и дела. Возможны конфликтные ситуации — вам не стоит проявлять в них излишний боевой задор. Лучше успокойтесь и положитесь на естественный ход событий — все успокоится само собой. 15 мая не совершайте спонтанных и необдуманных поступков, 25 не ссорьтесь с друзьями. Прислушивайтесь к предупреждениям — например, к тем, которые посылает вам Norton Utilities или антивирусная программа, требующая обновить базы.

ВЕСЫ 23.09 — 22.10
Вас будут искать и разыщут. Все придет само собой. Это означает: не суетитесь, не проталкивайтесь в первые ряды, ждите спокойно. Да, просто будьте в нужном месте и ждите — и все выйдет наилучшим образом. 6 мая вам не следует переоценивать себя. 15 — еще один опасный день, когда вам не стоит затевать новых рискованных дел (экзотические программы неизвестного происхождения лучше в этот день не инсталлировать). 11 мая вас ждет случайная встреча, которая даст импульс делам (возможно, встреча произойдет в Сети, на одном из хорошо известных вам сайтов). А 16 вас ждет успех в денежной сфере, после чего, в конце месяца, вы вполне можете почивать на лаврах... то есть лежать на песке где-нибудь на Карибах или Гавайях.

СКОРПИОН 23.10 — 23.11
Таким тяжелым, как в прошлом году, этот месяц для вас не будет. Это точно. Он будет немножко скучным, особенно 3 и 15. В эти дни экономьте силы и не сидите подолгу за компьютером. Ваши чувства будут в упадке, и избытка идей ожидать не стоит. Не насилуйте себя, принуждая действовать, — пусть дела идут своим чередом. Однако не впадайте в спячку — обдумывайте планы на будущее. Не сосредоточивайтесь на чем-то одном, живите спокойно и свободно. Используйте это время, чтобы заниматься тем, что доставляет вам удовольствие — играйте в маленькие приятные игры, гуляйте по Сети и читайте «ДК»...

СТРЕЛЕЦ 22.11 — 22.12
В этот месяц вы можете делать что угодно — но только не вступайте в юридические конфликты. И не выясняйте отношения с чиновниками! Любовь по-прежнему будет стоять на первом месте в вашей жизни. Этим май не ограничится: возможны перемены, которые доставят вам радость — например, у вашего компьютера память увеличится до 128 мегабайт, и он запорхает, как птичка.
Не будьте самоуверенны в обстоятельствах, связанных с финансовым риском. А также — не будьте высокомерны. Вы, как и прежде, чересчур импульсивны, и это может привести к конфликтам. Помните об этом 6, 15 и 27. А 25 не совершайте резких поступков, не разрывайте отношений и ни в чем не ставьте точку. Что касается остального, то в мае в вашей жизни возобладают позитивные тенденции. Вас ждут дни хорошего самочувствия, хорошего расположения духа и больших чувств. Это будет весна любви — возможно, самой большой в вашей жизни. Во второй половине месяца у вас также есть все возможности для успеха в работе и делах — используйте шансы!

КОЗЕРОГ 23.12 — 19.01
Вам не стоит ждать больших и неожиданных удач, которые приходят сами собой. Этот май будет благоприятным для вас, однако вам предстоит проявить настойчивость и трудолюбие. Читайте книги для «чайников», изучайте руководства и файлы readme — сейчас самое время!
Вас ничто не остановит на пути к цели, но полной гармонии не ждите: вас ждет сердечное беспокойство и неудовлетворенность тем, что вы имеете (ваш вполне мощный третий «Пентиум» может показаться вам вдруг устаревшим...). Возможен упадок сил и тоска. Не торопитесь принимать решение, не заставляйте себя действовать, ждите, пока ваши силы восстановятся. Это случится к 21 мая — тогда придет время проявить активность и взять судьбу в свои руки.

ВОДОЛЕЙ 20.01 — 18.02
Для вас пришло время укрепить и обеспечить то, что вы имеете и чего достигли — и прибавить к этому то, что само собой стремится к вам в руки. В этом (а также в любви) ваше счастье в мае. Только два дня опасны для вас: 3 и 15. В эти дни не стоит выходить из себя, терять голову, разгонять процессор, менять жесткий диск на новый, суетиться. 25 мая вам, возможно, ответят безразличием — не стоит воспринимать это глубоко и отвечать тем же. Это все опасности месяца — в остальные дни вас ждет ровный и стабильный успех во всех областях. В этом месяце вы сможете заложить основы своей будущей жизни.

РЫБЫ 20.02 — 20.03
6 мая не предпринимайте ничего, что с первого взгляда кажется сомнительным или даже безнадежным. 25 вас одолеет соблазн критически взглянуть на то, что до сих пор вовсе не казалось вам плохим. Не давайте критическому настрою воли! Не принимайте важных решений, спокойно обдумывайте все обстоятельства. В остальном ничего плохого май вам не предвещает. Действуйте спокойно и свободно. Полагайтесь на людей, которые проявляют к вам симпатию, и давайте им руководить вами — все сложится хорошо. Покупку компьютера лучше осуществить 16 мая.

Гороскоп подготовил Владимир Левиков





Фото: Алексей Ерохин

ИГРЫ

FALLOUT: TACTICS

UNDYING

Серьезный парень Сэм

Serious Sam

— А что этот парень в Египте, кстати, делает (кроме того, что бьет монстров тысячами)? С фараоном встречается? В Клеопатру влюбляется?
— Только бьет и строго тысячами — до любви и фараонов дело не доходит — с монстрами бы справиться!
Из переписки автора с редактором

Пришельцы нынче столь же популярны, как ангелы и бесы пятьсот лет назад. Их никто не видел, но все о них говорят. Пришельцы — в играх, кино и книгах — только и делают, что нападают на нашу бедную маленькую планету. Проблема иноземной экспансии избита — да, но все-таки иногда выходят игры, которые тему борьбы с неземными уродцами поднимают на новый уровень. Как раз о такой игре пойдет речь.

На первый взгляд, в сюжетных ходах нет ничего нового. Есть пришельцы, которые безжалостно душат человечество; есть некто Sam «Serious» Stone, отличившийся во множестве боев,



многократно раненный, но не сломленный. Есть путешествие Сэма в далекое прошлое (всего на какие-то несколько тысяч лет назад), с целью показать молодым еще и не слишком обнаглевшим пришельцам, почем фунт лиха... Все это мы уже не раз видели, слышали, читали...

Но совершенно неожиданно оказывается, что игра увлекает и захватывает со страшной силой. Такую игру пропустить — то же самое, что... в свое время пропустить Doom и как бы об этом не жалеть: «Это же не наш метод!». Движок хорватской команды Croteam — Serious engine предстает во всей своей красе. Игра получилась прямо-таки ураганная. По Сети ходит мнение, что новинке удалось переплюнуть чуть ли не таких «дедушек», как Doom и Quake. Может быть, дела обстоят и не совсем так роскошно, но заявка получилась однозначно сильная.



Данная часть «Сэма» (First Encounter открывает целый «сериал» — отдельные части будут выпускаться гораздо быстрее, чем «нормальные» сиквелы — этим же объясняется и небольшая продолжительность игры; коммерция идет по планете, придумывая все новые и новые методы, как вытянуть из безобидных геймеров побольше денег) целиком и полностью помещает нас в Древний Египет.

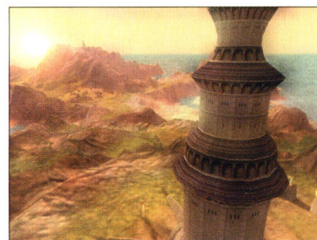
Если хоть кто-то скажет, что современные игры не развивают в игроках ловкость и живость ума, то я первый брошу в этого человека камень, а лучше — два камня. Тот способ, которым «Сэм» воздействует на наши чувства, стоило бы назвать суперметодом! верхом возможного! испытанием, требующим от геймера молниеносности змеи, зрения орла, ловкости тигра. Только обладая всеми перечисленными качествами следует садиться за мышь и клавиатуру. Иначе — вам нечего делать в этой суровой мужской игре. Только такой человек-герой без труда завалит не одну сотню (скорее даже — тысячу) монстров за уровень, на уровне сложности — normal. Тысячу монстров за уровень (удивитесь вы)? О да! И я уже вижу будущее, в котором фраза: «Да, только что играл — убил пару тысяч монстров» — будет звучать не дико и где-то смешно, а буднично и нормально. В мире Супермена Сэма такие подвиги никакого удивления и вытянутых лиц не вызовут. «Пару тысяч? Раз плюнуть!» — скажут в ответ.

Началось!

Вышла Black & White

Итак, началось — школьники прогуливают уроки, просиживая часами за компьютерами, студенты вульгарно «забивают» на лекции и семинары, рабочие офисы пустеют, поскольку клерки, сообщив начальству, что неожиданно заболел живот, остаются дома, за компьютером. А офисы в это время погружаются в тишину — все те, для кого поход на работу неизбежен, притащили из дома наушники, чтобы не смущать начальство странными нерабочими звуками, раздающимися с вашего якобы рабочего места.

Все это происходит потому, что случилось событие — вышла Black & White. Нет, это даже не событие, это,



скорее, Большое Событие, вот такое БОЛЬШОЕ СОБЫТИЕ! Об этой игре, предвкушая ее, писал не только весь Интернет, но и серьезные, далекие от игр издания, среди которых журнал совсем не про игры Time, а также совсем не игровой сайт канала CNN.com.

Игра вызывала такое внимание еще до своего выхода, во-первых, потому, что это — богосимулятор. Кое-кто сочтет такой жанр кощунством — тем интереснее и острее будет наслаждение игромана, который побывал уже всем — пилотом истребителя, убийцей монстров, наемником с огнеметом в руках, галактическим пилотом... но богом он еще не

был! Во-вторых, причина всеобщего интереса в том,



что игру выпустила студия Lionhead, которая была основана известным игровым дизайнером — Питером Мулинье (Peter Molyneux). Этот человек не раз радовал игровую общественность интереснейшими играми.

Г-н Мулинье — живой классик игрового мира, которого приглашают в различные университеты, чтобы прочитать лекцию-другую о компьютерных играх и их создании.

Итак, в ближайшие месяцы всем нам предстоит встать на место бога — с вершины своего персонального Олимпа этот бог наблюдает за жизнью небольшого острова, где живут вполне человечные люди со своими проблемами, горестями и пр. То, как лично вы — бог — будете себя «вести», повлияет на островитян. Люди будут либо вас обожать, считая за доброго бога, либо несказанно бояться, как злого бога, сеющего ужас в умах безобидных людишек. От того, какое у вас эго, зависит, как будет отображаться игровой мир — либо он превратится в райский сад, божественно прекрасный; либо в дьявольски-ужасное место, окутанное облаками, разрываемыми вспышками молний.

Вы — бог, вы — можете все!

На момент сдачи номера Black & White только появилась в продаже, о чем и спешим сообщить. Главное путешествие в мир восхитительного добра и ужасающего зла — впереди.

Великое Летало

Шторм!

Жанр игры «Шторм», разработанный нашими соотечественниками из компании «Madia» из славного города Питера, — гибридный. Игру можно определить как «аркадный симулятор» («Шторм» нельзя считать ни чистым симулятором, ни примитивной аркадой). Возможно, кого-то такая характеристика насторожит. Но достаточно представить массу сложнейших летательных аппаратов, обвешанных смертоносным оружием класса «воздух-воздух» и «воздух-земля», с гигантской скоростью пронзающих неописуемо-красивое воздушное пространство прекрасной планеты, — как колебания на тему «играть или не играть?» завершаются решительным «играть!». Да, играть и еще раз играть!

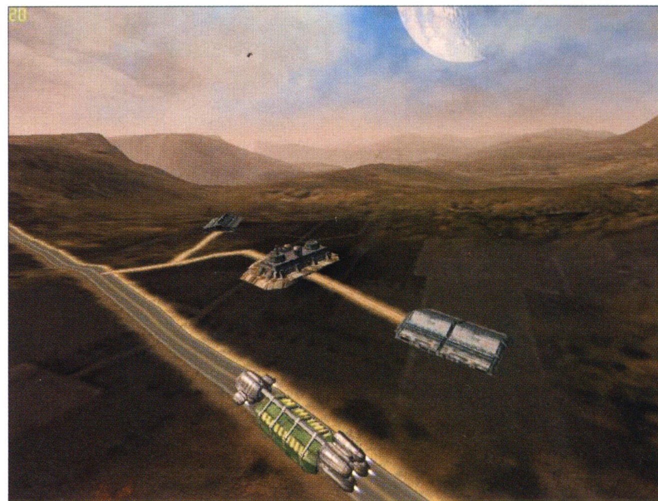
Игра, что приятно, наделена не только очевидной динамикой воздушных боев (двое сидят на хвосте, резко



ныряешь в узкий каньон, надеясь при ближайшей же возможности ловко развернуться и пойти в лоб на противника, паля из пушки, как сумасшедший), но и сюжетными завитушками: можно начать миссию с какого-нибудь не слишком сложного задания, в котором, на первый взгляд, даже не придется стрелять, а закончить на сильно потрепанном «летале», с отказавшими из-за повреждений пушками.

Однако любителей безмятежно порхать в воздухе стоит предупредить — легкой жизни ждать не стоит. В воздухе пилота-геймера с распростертыми объятиями встретят вражьи орды (как наземная техника, так и звери-летчики) — сопротивление оказывать будут яростное, беря и хитростью, и ловкостью, а иногда и банальным количеством.

Противником во всех



схватках являются велианцы. Галактическая Федерация приняла Велиан в свой состав, хоть и сделала это осторожно. Велианцы обладали технологией (называемой Нуль-Т), которая позволяла соединять удаленные точки порталами — влетел в один портал, а вылетел в нужном месте через другой. Стоит ли говорить, что в какой-то момент технология Нуль-Т сильно распространилась, оплетя сетью порталов всю Федерацию. Как только это произошло, велианцы начали агрессию: направили боевые корабли по этим порталам, и началась колонизация (или уничтожение) планет Федерации.

Игрок управляет футуристическим летательным аппаратом, которому даже трудно придумать название. Это величественное Летало со всех сторон обвешано реактивными двигателями, поэтому такие маневры, как неподвижное зависание в воздухе, выполнить не составляет большого труда. С графической точки зрения тут тоже все отлично — клубится на земле пыль от сопел, при движении назад загораются сопла, направленные, соответственно, в противоположную сторону. А если говорить о вооружении, то игра вполне способна доставить удовольствие любителям пострелять от души: на корабль можно повесить различного рода энергетическое оружие (у которого патроны не кончаются, но при активной стрельбе восстановление энергии может занимать все больше и больше времени), пулемет и самонаводящиеся ракеты.

Как уже, наверное, понял читатель, «Шторм» — это скорее сказка, но сказка с чертами хорошего фантастического романа или кинофильма. Летало — можно еще назвать его гравилетом — родом оттуда. Если верить, что вот-вот наступит светлое будущее и все мы будем летать от планеты к планете, как сейчас ездим, к примеру, из дома в редакцию — то тогда многие из нас будут скоро парковать подобный гравилет во дворе, как нынче паркуют «Жигули». Самое время потренироваться, осваивая транспорт будущего...

— Михаил Кабанов

kabanov@ropnet.ru





Fallout: Tactics



Минимум неделя бессонных ночей и активных боевых действий вам обеспечена. Мне, например, вчера приснилась боевая миссия. Доигрался...

Ткните пальцем в человека, который не играл в Fallout и Fallout-2, — и игроманы закидают его камнями. Поэтому Fallout: Tactics ждали. Долго, мучительно и нетерпеливо. Дождались. Встречайте.



War... War never changes... — эти слова в начальной заставке вот уже в третий раз (Fallout, Fallout-2 и вот теперь Fallout: Tactics) вырывают из реального мира и снова окунают с головой в мир будущего, в мир, серый от радиоактивной пыли, в жестокий мир, переживший ядерную войну. До боли знакомый мир — гигантские крысы и скорпионы, люди-мутанты, грабители, работорговцы, «убей или будешь убит» и другие «радости жизни».

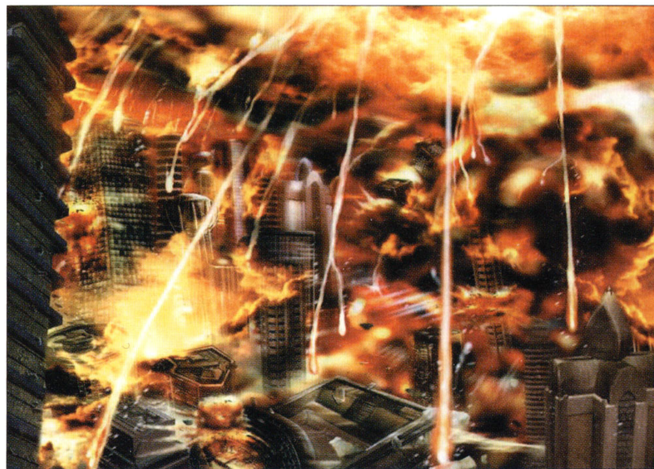
Если вы любили вселенную Fallout, то добро пожаловать обратно... Одно «но», которое может испортить вам все, если вы к этому не готовы: это НЕ Fallout-3. Это не RPG, как Fallout и Fallout-2. Это совсем другой жанр. Вот что об этом говорят создатели игры: «Fallout Tactics: Brotherhood of Steel is a squad-based, third person tactical combat game with RPG character development and a mission-based storyline».

То есть — Fallout: Tactics

командир небольшой ударной группы

это отрядовая стратегия с RPG'шной схемой развития героев и сюжетом, основанным на миссиях. Говоря по-русски: вы управляете отрядом (из шести человек максимум), вам дается боевая миссия, в процессе ее выполнения солдаты зарабатывают опыт,







который может быть потрачен на развитие каждого из солдат — абсолютно по той же схеме, что и в Fallout-2. Сюжет привязан к миссиям: давая очередное задание, генерал обрисует вам общую ситуацию на фронтах и обоснует важность вашего задания. Вот, собственно, и все — сами на сюжет вы влиять не сможете, вы всего лишь солдат, выполняете, что скажет начальство...

Сюжет прост: «Братство Стали» (The Brotherhood Of Steel) — милитаристская организация, основанная на высоких технологиях, стремится с помощью этих самых технологий и грубой силы объединить все, что осталось после ядерной войны. Как вы помните «из





предыдущих серий», людям удалось выжить благодаря системе подземных укрытий (Valut'ов). Когда радиация уменьшилась, люди вышли из этих укрытий и стали строить новую жизнь... Но, по слухам, кроме обыкновенных укрытий было одно суперукрытие, в котором схоронились самые светлые умы довоенного времени и самые передовые технологии. Именно его и ищет «Братство», а вы — командир небольшой ударной группы.

Итак, Fallout: Tactics — это не RPG, это — отрядовая стратегия, причем великолепно сделанная. Графика стала значительно лучше, поддерживается разрешение до 1024x768. Несмотря на то, что все было полностью перерисовано, перед нами, несомненно, мир Fallout — «старые знакомые» монстры узнаются с первого взгляда, уровни просто поражают своей «заброшенностью». Мир после атомной войны во всей красе: разгромленные здания, скелеты машин, поезда, сошедшие с рельс, кучи мусора и металла на улицах, баррикады, разбитые военные укрепления. Все это нарисовано на редкость красиво и правдоподобно. Прибавьте к этому звуковое оформление — реалистичное завывание ветра, звуки шагов и выстрелов... В результате хочется сказать: «верю!». Верю. Верю в то, что этот страшный мир — настоящий...



Вся система параметров персонажей перекочевала из Fallout-2 (как я уже и говорил). Все, что касается боевых действий, сильно улучшилось. Во-первых, теперь ваши солдаты могут не только ходить, но и приседать, ложиться и ползать. Можно прятаться, устраивать засады. Враг, соответственно, тоже не дремлет — ведет огонь из укрытий, уходит с линии огня; если неприятель стоит за углом либо лежит за укрытием, ваши солдаты его не видят — все по-честному, как в реальной жизни. Тупо стрелять — нельзя. Например, противник с мощным пулеметом улегся за ограждением, просто так к нему не подойти: он привстает, выпускает в вас очередь и снова прячется. Здесь приходится хитрить: берем пару человек с дробовиками (очень хорошо бьющими на близких дистанциях), тихо подползаем к ограждению, встаем и палим по удивленному врагу в упор. Если успеем... Либо можно попробовать выкурить его гранатами... Есть два режима ведения боя — пошаговый, как в прежних версиях, и режим реального времени.

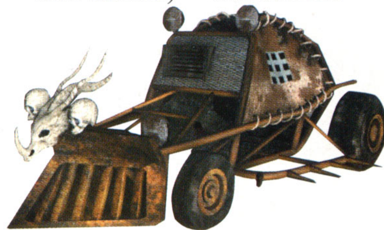
жить будете на полной самоокупаемости: оружие никто на халяву не даст, поэтому придется потрошить врагов и продавать добытые трофеи

Покупать оружие и нанимать солдат можно только на базе, в перерывах между миссиями. Да, хоть вы и в «Братстве», жить будете на полной самоокупаемости: оружие никто на халяву не даст, поэтому придется потрошить врагов и продавать добытые трофеи. Что касается солдат, то вам их выдают совершенно бесплатно. Только вот количество их ограничено, но пополняется после выполнения миссий: популярность «Братства» растет и народ вступает в его ряды. Кстати, выбирать можно будет не только из людей, но даже из Deathclaw, Ghoul'ов и Супермутантов. (Разумеется, не сразу, а после выполнения соответствующих миссий.) Что это за звери такие, вы должны знать, если играли в Fallout.



Оружие (и его баланс) осталось почти без изменений (как в Fallout-2), разве что добавилось несколько видов и дробовики стали стрелять посильней. Несколько видов машин — от легкого джипа до настоящего танка. В машины теперь можно забираться и вести огонь из них, находясь под защитой брони.

В общем, что мы имеем: представьте, что на основе Fallout-2 сделали отрядовую стратегию — перерисовали графику, вырезали все квесты, а вместо этого дали набор миссий, улучшив систему боев. Звучит отвратительно? Пожалуй, да. Да, если вы ждали Fallout-3. Тогда эта игра не для вас. Потому что получилось нечто не менее увлекательное, так же великолепно сделанное, но совсем другого игрового жанра. Если же жанр вас устраивает, и вы являетесь поклонником серии Fallout (а покажите мне того, кто не является — я первый кину в него камень) — обязательно купите игру. Если уже не купили. Минимум неделя бессонных ночей и активных боевых действий вам обеспечена. Мне, например, вчера приснилась боевая миссия. Доигрался...



P.S. А что касается Fallout-3... Вот что об этом говорит один из разработчиков: «Единственное, что я могу сказать вам — это то, что Fallout-3 в данный момент не в разработке. Это не означает, что он никогда не будет разрабатываться, но в данный момент — нет». Вроде как обнадежил. Так что ждем-с. Вот только доиграем в Fallout: Tactics — и снова ждем.

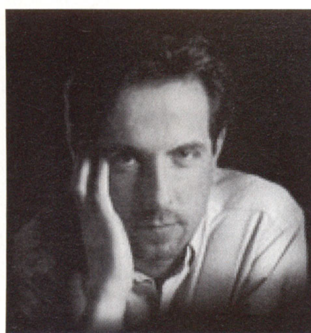
— Дмитрий Смирнов
spectator@yandex.ru





Бессмертный Клайв Баркер

Clive Barker's Undying



Клайв Баркер — король ужасов. Материал иллюстрирован его рисунками.



Никто и не заметил, как пропали фильмы ужасов. Можно предположить, что здесь замешана какая-то магия: совсем недавно были страшные кинокартины, которые заставляли закрывать глаза и затыкать уши в самые жуткие моменты. Фильмы были, но неожиданно и незаметно исчезли. А может быть, никакой магии тут нет, и в уходе «ужастиков» виноват компьютерный прогресс?.. Раньше в фильме главным была — идея. Сценарист должен был непременно придумать что-то истинно страшное, а режиссер этот ужас представлял и пытался воссоздать. Сейчас же везде компьютерная анимация, компьютерные спецэффекты — выглядит здорово, но почему-то не слишком страшно. Идеи не хватает, подлинного ощущения ужаса.

Хотя не все, конечно, обстоит в мире так однозначно-нестрашно. Есть еще кошмары и есть люди, способные напугать нас всех по полусмерти! Совсем недавно, например, я посмотрел пятую часть картины «Восставшие из Ада» (Hellraiser), в работе над которой принимал участие известный создатель ужасов Клайв Баркер (Clive Barker). Кино страшное донельзя. Для усиления эффекта смотреть рекомендуется вечером: либо без света вообще, либо с уютным



торшером (который на протяжении фильма превращается в одного из пособников зла!). Детям, кстати, смотреть кино не следует — реки крови, масса убийств, груда изуродованных тел могут соперничать с самой жуткой, на мой взгляд, передачей отечественного телевидения — «Дорожный патруль»...

И вот, странное дело, у игры, которую мы сейчас детально рассмотрим, перед названием стоят имя и

фамилия того самого Клайва Баркера, который не раз доказывал кинозрителям всех континентов, что пугать умеет не на шутку и халтуры в этом деле не терпит. Итак, в этот раз Клайв отказался от кино и вместе с профессионалами своего дела, создателями компьютерных игр из DreamWorks, создал игру-шедевр жанра «игровых ужасов». Фантазия у ребят разгулялась — весь белый свет не видывал таких происшествий, а в таком потрясающем исполнении, которое нам демонстрирует Undying, вообще никогда ничего подобного не появлялось.

Сюжет

Жили-были два товарища. Прошли вместе первую мировую войну, воевали на славу, даже каким-то потусторонним силам мимоходом бока намять успели. Но война закончилась, и разбрелись бывшие фронтовики кто куда. И вот однажды наш подопечный (он же — главный герой) — Патрик Гэлловей (Patrick Galloway) — получает весточку от закадычного друга по имени Джеремай (Jeremiah), который просит помочь в тяжелой ситуации…



Что же пишет фронтовик фронтовику? Джеремай сообщает, что проклятие его семьи не дает ему покоя в прямом и переносном смысле. Старое ирландское поместье, где он живет, так и кишит умершими родственниками, которые никак не могут покинуть наш мир, отправившись в место, которое бы подходило им больше (это однозначно — Ад). Причем речь не идет о какой-нибудь паре заваля-щих привидений, — с таким пустяком отважный фронтовик как-нибудь справился бы и без помощи друга… Беда в том, что родственников у Джеремая было много, и все они, перейдя в мир иной, превратились в жуткую нечисть и теперь дружно не дают хозяину усадьбы спокойно жить. Пресловутые охотники за привидениями панически перепугались бы этой группы «в полосатых купальниках», как это сделали когда-то герои старой советской комедии.



Выход один — дать отпор родственной нечисти, загнав их в угол и окончательно освободив старинный особняк и его обитателей от родового проклятья. Кому это под силу, наверное, догадаться не сложно…

Ужасы нашего городка

Как уже было отмечено, игра пугает, но пугает не так, как это делал Blair Witch Project: Rustin Parr, о которой я писал во втором номере «ДК» за этот год. BWP, обладая статичными «задниками» (рисованные интерьеры, которые нельзя детально рассмотреть, приблизившись к ним; взаимодействовать с интерьерами толком невозможно) и своеобразным методом подачи, находится ближе к приключенческим играм. Там тоже бывает страшно, но совсем не так, как тут. Тут вас колотит колотун ужаса, вдоль позвоночника бегает туда-сюда холод озноба, руки холодеют, сердце стучит… Undying погружает игрока в гущу событий, и на нас сплошным потоком через все органы чувств наваливается животрепещущий ужас происходящего…

Игра — не просто нагромождение страшных эпизодов, она нечто большее. Это *художественный* ужас. Дело в том, что разработчики, создавая игру, хотели придумать не только свою собственную историю, пускай и фантастическую, — они задались великой целью, достойной романиста уровня Джойса: воссоздать в подробностях и деталях мир Ирландии 1920 года. Поэтому долгие часы и дни были потрачены на изучение ирландской архитектуры того времени. Как утверждают сами авторы, для создания хорошего «ужастика» следует соблюдать простое правило — монстры и привидения должны существовать в исторически точном, выверенном мире, сплошь и рядом изобилующем деталями. Исполнено это классно. Когда вы идете по коридору, слабо подсвеченному редкими светильниками, глядя на развешенные по старым стенам старые картины (где вы еще видели столько разных картин в играх?), — моментально появляется чувство, что находишься в настоящем старинном поместье, чьи стены повидали не одно поколение владельцев.



И вот тут-то вдруг появляется какой-нибудь монстр, который заставляет вас содрогнуться всем телом… а потом, взяв себя в руки, крепче сжать «мышь» и нажать на кнопку выстрела.

Скриншоты не передают и половины впечатлений и переживаний, возникающих при игре в Undying. Игра также глубже и богаче всех ее словесных описаний.

Для воссоздания особняка, да и вообще мира игры (а проще говоря — текстур) использовались фотографии. Существует два «чистых» (разработчики комбинируют их) метода создания текстур — можно рисовать оные от руки, а можно использовать за основу фотографии. Художники Undying решили, что для создания колоритного

и в то же время реалистичного изображения больше подходят фотографические текстуры: с ними все будет смотреться правдоподобнее и, конечно же, страшнее. И даже в тех редких случаях, когда не удавалось подобрать нужную фотографию, рисованная текстура создавалась так, чтобы выглядеть фотографической — целостность художественного восприятия гарантирована.

Еще одним художественным приемом, плотно вошедшим в игру, являются скриптовые сцены, выполненные на движке игры. С помощью этих «заставок» авторы рассказывают игроку сюжет, да и важные игровые моменты так же ими выделены. Несмотря на то, что ролики немного сбивают темп происходящего, сказывается это на конечном восприятии не слишком сильно, потому что Undying не ураганный «боевик» в стиле Quake III: Arena, а пугающий экшен, в котором большая часть всех действий сводится к хождению и к жутковатой игре в прятки, зачастую со своей собственной тенью.



Звук в игре четко сплетен с творчеством художников. Большая зала, из окон которой дует грозовой ветер (если бы игры научились действовать и на обоняние, то мы наверняка смогли бы почувствовать запах озона в воздухе!), резко раскачивающий мощные занавески на окнах, пугая эхом пространство. Где-то неподалеку (может быть, за спиной?) слышится вой, который будто бы играет на ваших нервах свою собственную мелодию ужаса. Кошмарный скрип двери, ведущей в одну из соседних комнат, завершает нарисованную частично воображением, частично художниками, частично звукорежиссером картину. В результате игрок напряжен до предела, — стоит светильникам на стене потухнуть, как нагрянут монстры, приходящие в темноте, и заберут не только тело, но и душу...

Коды

Нажмите клавишу Tab и введите следующие коды:
addall — получить все оружие и заклинания;
set Aeons.Patrick Health 999 — получить 999 единиц здоровья;
set aeons.patrick mana 999 — пополнить ману до 999 единиц;
infiniteMana 1 — бесконечная мана;
becomeLight 1 — дополнительный свет (ненадолго);
flight — включить режим полета;
AmpAttSpell — увеличить уровень выбранного заклинания;
behindview 1 — вид от третьего лица;
Сайт игры: http://undying.ea.com/

Unreal engine

Технологическая составляющая игры тоже достойна рассказа. Потому что без усовершенствований, сделанных программистами из DreamWorks, художники и дизайнеры не смогли бы создать бессмертное творение по имени Undying (undying, дословно, — бессмертный).

Игра создавалась на движке игры Unreal Tournament, выпущенной в свет фирмой Epic около года назад. UT — чистый экшен, в котором нет надобности думать о подаче сюжета, о дополнительных фичах персонажей. Из-за этого каждому разработчику, создающему игру на основе технологии от Epic, приходится дописывать различные функции, чтобы реализовать свои собственные задумки. Наш пациент также не обошелся без серии технологических доработок, общий перечень которых занял бы более страницы. Остановлюсь лишь на самых интересных из них.

Персонажи в игре выглядят живыми, потому что снабжены динамическими деталями. В том же Blair Witch (ранее — в Nocturne) мы уже видели развевающийся на ветру плащ главного героя. Точно так же от ветра и при ходьбе колышутся волосы на голове Патрика. Кстати, о самом Патрике. Изначально на его месте должен был быть совершенно другой герой, — как по имени, так и по виду. Но великий творец ужасов Клайв Баркер, который тесно работал с командой разработчиков не только над сюжетом игры, но и над художественным ее обликом, предложил сменить персонаж на более... сексуальный, как он сам выразился. Он также добавил, что хотел бы видеть Патрика настолько привлекательным, чтобы незамедлительно «захотелось лечь с ним в постель». Не удивляйтесь этому желанию — знаменитый Клайв Баркер гомосексуалист, но это никак не мешает ему радовать (а скорее — пугать) мир своим творчеством.

Еще одна интересная фича, добавленная в движок, — звуковые эффекты. Герою игры Патрику предстоят долгие путешествия по самым разным местам: он побывает в уже упомянутом особняке, в подвалах и гробницах, в храмах, в потусторонних мирах, истопчет не одни башмаки, которыми придется ступать и на деревянные полы, и на каменные глыбы, и на песок. У каждого материала должен быть свой звук, чтобы было четко понятно, на что ты наступил. Кульминацией этого эффекта может служить лужа крови из только что повергнутого противника: характерное чавканье под ногами и кровавые следы на полу обеспечены.

Все впереди

Клайв Баркер, идеолог игры, о которой я только что рассказал, вот что сказал о компьютерных играх наших дней (стоит учесть, что до работы над Undying он в компьютерных делах был, мягко говоря, профаном): «Хайтек позволяет добиться многого, но не всего, что лично мне хотелось бы. Скорее всего, через пару лет у нас в руках уже будут настолько продвинутые технологии, что мы сможем наконец создать очень страшную игру. А над такой игрой я очень хочу поработать. Undying был всего лишь первым шагом в моем освоении интерактивного мира».

Так что главные ужасы — впереди.

— Михаил Кабанов
kabanov@ropnet.ru



Пройдя игру, вы начнете если не сочувствовать, то, по крайней мере, понимать наемных убийц

Миссия невыносима

Hitman: Codename 47

Вал преступности докатился и до дисплеев наших домашних компьютеров. В этом жутковатом факте убеждаешься, едва только начнешь игру Hitman от создателей Лары Крофт Eidos Interactive. Перед вами предстает лысый затылок со штрих-кодом наемного убийцы. Именно от лица, или затылка, этого типа мы и играем. Точнее, убиваем других неприятных типов из гонгонгских наркотриад и прочих преступных сообществ. Но нельзя взять и просто так покоцать всех подряд, как в обычных 3D-шутерах. Все нужно делать по закону, то есть «втихаря». В Hitman'е вы не какой-нибудь там обычный боевик, а самый настоящий киллер. Есть ведь и такая профессия: воров в законе убивать. И оружие у вас не здоровенная базука, как в Quake, а пистолет с глушителем, снайперская винтовка, нож, удавка, автомобильная бомба или флакончик с ядом. Принцип игры очень напоминает Thief той же Eidos Interactive, где нам предлагалось немного побыть вором: обмани, перехитри, проскочи.



Я, конечно, и раньше, до Hitman'а, подозревал, что труд киллера — тяжелая и нервная работа, но вот что у киллера руки трясутся при каждом выстреле, что он всякий раз напрягается при подозрительных взглядах охранников и полицейских. М-да... Думаю, что, пройдя всю эту игру, вы начнете если не сочувствовать, то, по крайней мере, понимать наемных убийц. Как коллега коллегу... Но вот захотите ли вы, чтобы и ваши юные отпрыски их тоже начали понимать? Очень сомневаюсь. А если вы сами юный отпрыск, то не уверен, что вас обрадует, когда родители застукают вас за игрой в наемного убийцу. Hitman из числа игр, что не рекомендуются для детей младше четырнадцати и старше шестидесяти.

Если вы не принадлежите к этим двум возрастным категориям и нервы ваши крепки — то вперед, к убийствам. Но для начала нужно сбежать из сумасшедшего дома, где, как полагают создатели игры, мафия и кует свои кадры. Придется также пройти краткий курс юного киллера. Выпускной экзамен — убийство двух ни в чем не повинных и ничего не подозревающих санитаров.

Боевое крещение мы принимаем, выполняя задание правоохранительного агентства — пристрелить вождя гонконгской мафии. Забираемся на крышу. Прицеливаемся из снайперской винтовки в голову клиента. Хлоп — и одним мафиози в виртуальном пространстве меньше.

Но это только начало кровавых приключений. Один раз даже придется «замочить в сортире» (в прямом смысле слова) охранника. Вообще, вариантов смертоубийства в игре — масса, крови прольется море. Адреналина в вашей крови выработается еще больше. Особенно если учесть, что загрузить игру во время прохождения уровня нельзя. В общем, все как в жизни: если убьют вашего парня — так уж убьют. На «обслуживание» очередного клиента, как правило, выделяется строго определенное время. Кто не успел — тот опоздал. Придется жать Shift + Esc и начинать свой кровавый промысел заново.

За выполнение заказа, естественно, полагается материальное вознаграждение, но если вы вдруг ухлопаете кого-нибудь лишнего, то не обессудьте: капиталисты из Eidos Interactive удержат с вас энную сумму виртуальных кровных. Еще совет: не тратьте денежки на лишнее оружие. Торговцы из вышеупомянутой конторы постараются вам продать кучу совершенно ненужного барахла, в то время как на уровнях обычно можно набрать себе приличный арсенал задаром.

В финале игры мы узнаем, что парень наш того... Не натуральный он был, а клонированный, как овечка Долли. И то правда: какой нормальный человек вынесет все это безобразие?

— Александр Евдокимов
alex-evd@inbox.ru



«Я тридцать лет за рулем, у меня не проскочишь!» — подумал номер 60. И наехал на двадцать шестого

Гонки на диких бизонах

Вы думаете, круче «Формулы-1» гонок нет? Вы ошибаетесь. NASCAR Racing 4 круче.



AP Photo: Mark Humphrey

Существует мнение, что «королевой» автомобильного спорта нужно считать «Формулу-1». Огромное количество людей согласны с этим.

Но скажите, пожалуйста, что общего между болидом «Формулы» и обыкновенным автомобилем, пусть даже спортивным? Да ничего, кроме четырех колес! Гораздо больше болид походит на реактивный самолет: недаром человек за рулем называется пилотом, кабина — кокпитом, а сам руль больше напоминает самолетный штурвал. Да и цена такого аппарата вызывает ассоциации скорее с самолетом, чем с автомобилем[1].



Как зрелище гонки «Формулы-1» не вызывают у меня восторга. Первые места неизменно занимают две-три лидирующие (читай — самые богатые) команды, а редкие исключения лишь подтверждают общее правило. Постоянные изменения технического регламента не приносят ничего, кроме скандалов, и вся интрига зачастую сводится к обсуждению вопроса о дисквалификации того или иного гонщика.

А ведь существуют соревнования, лишенные многих из этих недостатков.

Взять, например, гонки серии NASCAR[2]. Несмотря на то, что это типично американский вид спорта, удовольствие от него могут получать не только американцы (в отличие, например, от гонок драгстеров[3] или бейсбола). Наглядное тому подтверждение — европейское издательство Sierra, выпустившее недавно очередную, четвертую по счету часть автосимулятора NASCAR Racing.

Первые две части серии были давно. Третья, появившаяся года полтора назад, имела недостатки, сильно портившие впечатление от неплохой, в общем-то, игры. И вот наконец вышла четвертая часть, в которой появилось все, чего так не хватало в третьей, и даже более того.



всегда интересно посмотреть на себя со стороны.
никаких рук на руле нет. зато есть двигающийся рычаг коробки передач

сто двадцать... сто тридцать... сто сорок... мало? вы просто забыли перевести мили в километры

Теперь вы сможете в полной мере ощутить уникальную атмосферу гонок NASCAR.

Что такое stock car? Берется самый обыкновенный серийный «истинно американский» автомобиль — например, Ford Taurus или Dodge Daytona — и тщательно дорабатывается. Если только можно назвать доработкой процедуру, после которой от оригинальной машины остается разве что кузов. Но все допустимые изменения строго регламентированы, так что в конечном счете технические характеристики машин получаются практически одинаковыми.

Различия допустимы лишь в ряде параметров, которые регулируются по желанию гонщиков и в зависимости от конкретной трассы: характеристики подвески, давление в шинах, угол наклона спойлера, развал колес, распределение балласта и т.д. Так что исход гонки в гораздо большей степени зависит от мастерства гонщика и механиков, чем от толщины кошелька спонсора.

И вот четыре десятка таких аппаратов выходят на трассу. В подавляющем большинстве трассы представляют собой обыкновенные овалы (ну или почти овалы) с наклоном до-

---

[1] Не знаю, можно ли купить самолет за полмиллиона долларов, но добавьте к этому «зарплату» пилота (а также всех прочих работников команды), двадцать миллионов на испытания в аэродинамической трубе, расходы, связанные с постоянными переездами, эксплуатационные затраты (один комплект резины стоит около пяти тысяч долларов, а сколько их расходуется за гонку?)... Хватит на целую эскадрилью. Вообще, связь «Формулы-1» с большими деньгами — это тема для отдельного разговора, который отнюдь не сделает чести «королеве автоспорта».

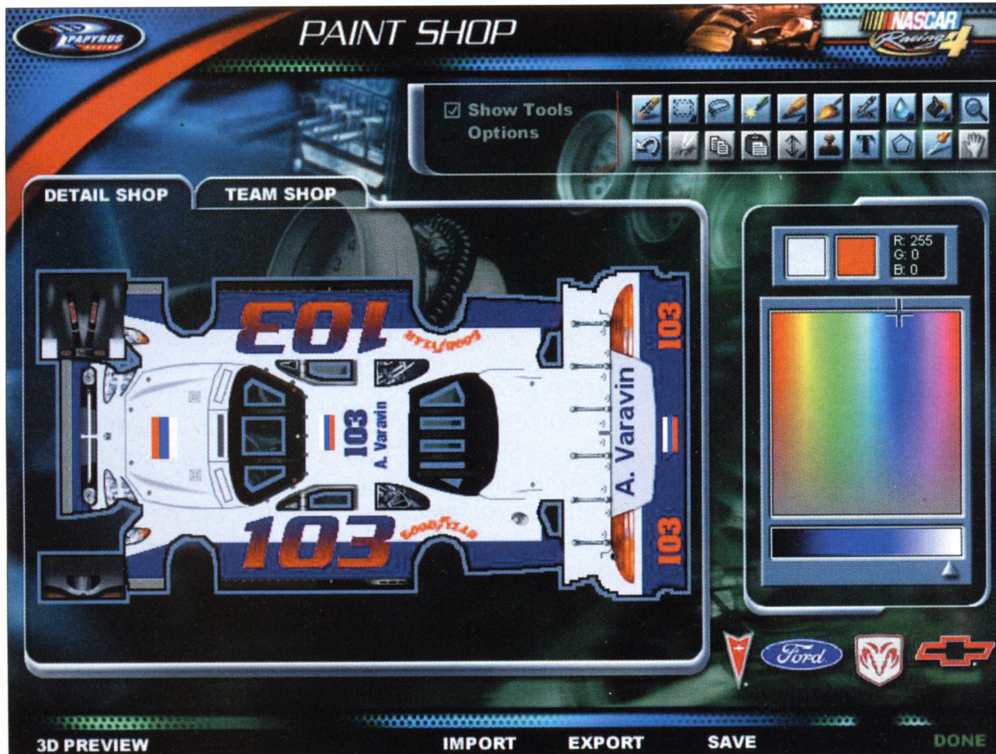
[2] National Association for Stock Car Auto Racing.

[3] Драгстер (от англ. drag — тянуть) — автомобиль для гонок на ускорение. Иногда их еще называют гоночными тракторами, что вполне подтверждается их внешним видом: между двумя огромными по автомобильным меркам задними колесами располагается сверхмощный — до 5000 л.с. — двигатель; вторая пара колес вынесена далеко вперед и служит исключительно для поддержки и подруливания. Для торможения используется парашют. Подготовка к гонке длится несколько дней, сама гонка — несколько секунд.

рожного полотна в поворотах. Однако если вы думаете, что все они одинаковые — вы глубоко заблуждаетесь. Достаточно проехать по двум трассам хотя бы один раз, чтобы понять, насколько они отличаются.

Подобная конфигурация трассы — в сочетании с расположенными амфитеатром трибунами — вызывает смутные ассоциации с гонками колесниц, скачками, боями гладиаторов и другими играми на арене, берущими начало в глубокой древности. Наконец, зрители имеют возможность видеть очень большой отрезок трассы, если не всю ее целиком, и это немало способствует зрелищности гонок.

Но зрители зрителями, а что же чувствует человек за рулем одного из ярко раскрашенных металлических монстров? Игра дает превосходную возможность испытать если не точно такие же, то, по крайней мере, очень похожие ощущения.



редактор скинов.

ну почему, почему я не умею рисовать?

Оказавшись в кабине (которая, кстати, наконец-то стала трехмерной), вы понимаете: впереди ожидает нечто серьезное. Защитные решетки на окнах и массивный металлический трубчатый каркас заставляют задуматься об опасностях, которое ждут на трассе. Но привычка делает свое дело, и педаль газа упирается в пол.

Ошибка. «Дури» под капотом столько, что на первой передаче колеса разве что не загораются. И все бы ничего — подумаешь, старт с пробуксовкой, — но для гонок по овальному треку машина настраивается асимметрично, поэтому ее мгновенно разворачивает на сто восемьдесят градусов.

М-да... Хорошо, что это всего лишь тренировочный заезд перед квалификацией, и машина стоит на питлэйне. Обошлось без столкновений. В конце концов ее удается усмирить и очень медленно и аккуратно вывести на полосу разгона.

По трассе справа один за другим пролетают три автомобиля. От скорости, с которой они проносятся мимо, просто захватывает дух. Попробуем и мы так же... Массивный «Додж» стремительно набирает скорость. Рядом с вращающейся баранкой перемещается металлический рычаг переключения передач — никаких кнопок на руле! Да и передач всего четыре — больше «типично американскому» относительно низкооборотному двигателю вроде как ни к чему.

Среди россыпи циферблатов на приборной панели спидометра нет, но висящее слева окошко исправно выполняет его функции. Сто двадцать... Сто тридцать... Сто сорок... Мало? Вы просто забыли перевести мили в километры. Сколько получается? Вот и я о том же. Причем, судя по приближающейся сзади группе машин, можно ехать и быстрее. Но с непривычки страшновато. Пожалуй, пропустим их.

И снова ошибка. Один из них благополучно завершает обгон и оказывается впереди, но еще один пристроился справа, двое оказались с левого борта, а еще двое угрожающе ревут моторами сзади, отрезая возможность притормозить и выйти из «коробочки». А впереди возникает поворот!

Центробежная сила неумолимо сдвигает машину на внешний круг, несмотря на вывернутый до отказа руль. От столкновения с автомобилем справа спасает лишь чудо — он успевает-таки уехать вперед, благо моя скорость далека от максимальной. И, к большому удивлению для меня, пройти поворот все же удается. Пусть даже так, неуклюже, «на честном слове и одном крыле» (второе — правое переднее — осталось висеть где-то на ограждении трассы). Вот теперь можно и притормозить. Обгоняйте, кому надо, а я поехал в бокс, приводить нервы и машину в порядок. Ничего себе — тренировка! Нет, для начала лучше попрактиковаться в гордом одиночестве...

В общем, как вы, наверное, поняли, гонка в NASCAR Racing и гонка, скажем, в Need for Speed — это совершенно разные вещи. Ситуации, когда все противники отстают от вас на несколько километров, в NASCAR Racing не возникнет хотя бы потому, что длина треков — одна-две мили, а число участников — сорок. Вам не придется часами ездить в гордом одиночестве — всегда найдется кто-то, кого нужно будет обогнать.

Так что за двести-триста кругов (именно столько — 500 миль — составляет полная дистанция гонки) скучать вам не придется ни минуты. Правда, возникает безрадостная перспектива сойти с ума от нервного перенапряжения. Видимо, на этот случай и предусмотрена регулировка длительно-

сти гонки: не каждый может выкроить два-два с половиной часа, чтобы проехать полную дистанцию.



«whoa, whoa, whoa! slow down!»

так и хочется обогнать всю эту колонну… но нельзя — желтый флаг. (кстати, обратите внимание на фамилию гонщика.)

Очень часто вы будете вынуждены проходить повороты «плечом к плечу» с противниками. Моменты, когда несколько машин, чуть ли не соприкасаясь бортами, на огромной скорости входят в поворот, — одни из самых привлекательных в этих гонках, как для зрителей, так и для гонщиков. Особенно если учесть, что эти самые скорости на быстрых трассах переваливают за три сотни километров в час — «Формула-1» отдыхает!

возникает безрадостная перспектива сойти с ума от нервного перенапряжения

И не дай вам Бог в подобной ситуации отклониться от траектории... Если группа большая, кошмар, который начнется после этого, не поддается описанию. Вас и того бедолагу, в которого вас угораздит въехать, развернет поперек дороги, при этом вы наверняка зацепите еще одного-двух соперников. В образовавшуюся пробку на полной скорости влетят все те, кто ехал непосредственно за вами, после чего тот, кого подкинет вверх (подобные «счастливчики» находятся не часто, но находятся) спикирует с небес прямо на весь этот бедлам...

Вообще, контактной борьбы лучше избегать. Не так-то просто предсказать поведение машины после столкновения. Еще сложнее — угадать, что будет делать «стукнутый» противник. Иногда легким ударом в корму едущего впереди удается сбросить его с дороги, но с тем же успехом можно слететь с нее и самому. Большие тяжелые автомобили цепляются за асфальт до последнего, однако если начнется сильный занос, прекратить его будет практически невозможно.

Как и в реальном мире — физика в игре, что называется, «на уровне». Уже то, что все циферблаты на приборной панели служат отнюдь не для красоты, а для отображения информации — оборотов и температуры двигателя, давления и температуры масла, уровня топлива и напряжения в бортовой сети, — говорит о том, как тщательно проработана физическая модель. А подробное перечисление всех возможных настроек автомобиля займет не одну страницу. При этом учитываются и повреждения, и погодные условия, и степень износа шин, и... В общем, наверное, все, что только можно учесть.

Наконец, нельзя не рассказать о двух замечательных особенностях управления. Первая — это возможность прямого выбора нужной передачи (клавишами или специальным многопозиционным «шифтером»), что зачастую быстрее, чем перебирать скорости последовательной коробкой. А вторая — и это пока что уникальная особенность NASCAR Racing 4 — «ручное» (разумеется, опционально) сцепление. Вот только пользоваться им без третьей педали крайне неудобно: не руками же, в самом деле, выключать его? Как-никак гоночной машиной управляем, а не автомобилем для инвалидов...

И, кстати говоря, сразу откажитесь от мысли играть в NASCAR Racing с клавиатуры. Газовать и тормозить клавишами, включив антиблокировочную систему и контроль тяги, еще можно, но вот выдержать траекторию будет просто нереально. Это, впрочем, относится и к другим автосимуляторам, но в гораздо меньшей степени. Без джойстика тут не обойтись.

Теперь — несколько слов о том, что касается мультиплейера. Как и в третьей части, очень развиты средства сетевой игры, так что если в вашей локальной сети найдется десяток-другой-третий-четвертый-а-вот-больше-уже-нельзя гонщиков — дерзайте. Но, в отличие от той же третьей части, не забыты и любители поиграть по модему. Причем в строке набора номера можно писать буквы, поэтому трудностей, связанных с тональным набором, не возникнет.

А чтобы легче было отличить автомобили соперников друг от друга (если по сети в самом деле будут играть сорок человек, это вполне может стать серьезной проблемой), в игру встроен редактор «скинов». Удобно — не нужно искать по всему Интернету таинственные распаковщики, упаковщики, редакторы текстур, не нужно по сто раз запускать игру, чтобы увидеть, как выглядит машина после очередного художественного эксперимента. Конечно, по инструментарию для рисования встроенный редактор ненамного совершеннее Paint'a, но ничто не помешает вам редактировать «шкуру» в том же PhotoShop'e, а потом импортировать в игру.

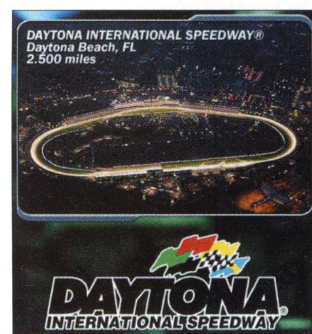
Но, кажется, настало время подводить итоги.

Если вы не относитесь к ярым поклонникам Шумахера сотоварищи и способны допустить, что кроме «Кармагеддона» и Need for Speed есть и другие достойные автосимуляторы — тогда NASCAR Racing 4 вам наверняка понравится. Даже если «относитесь» и «не способны» — все равно: игра стоит того, чтобы по крайней мере опробовать ее.

А я, если мне доведется когда-нибудь побывать в Америке, обязательно постараюсь попасть на гонки NASCAR. Чего и вам желаю.

— Алексей Варавин
avv@online.sinor.ru





КУПЛЮ

HDD 1,2 Gb, недорого. 666683, Иркутская обл., г. Усть-Илимск, ул. Г. Труда, 45-18, Семеновой Н.М. Тел.: (39535) 5-39-30.
Ноутбук до $300, P-200 MMX. Тел.: (095) 954-18-31. E-mail: **victormo@mtu-net.ru**.
Диск с игрой Rise of the Triad. E-mail: **nikolaj_sergeev@mail.ru**.
П/о для ZX-Spectrum на дисках 5,25 (игры). 433513, Ульяновская обл., г. Димитровград, а/я 223.

ПРОДАМ

Наложенным платежом CD: Half-Life, Heroes of Might&Magic III, The Shadow of Death, «Аллоды-II», «Князь», «Горький-18», CorelDRAW 9.2. Цена CD — 70 руб. 155450, Юрьевец, 1905-16-7.
Компьютер P-100 MMX/16 Mb/1,0 Gb с монитором Samsung (7000 руб.) Киров, ул. Володарского, д. 86а, кв. 2. Тел.: (8332) 38-26-27.
«Европейские войны. Казаки» + полное описание игры: прохождение, тактика, карты, юниты. Сергей. E-mail: **5315889@mail.ru**; **seryulpc@telecom.sins.ru**.
CD с играми: «Антология Interstate», «Кузя в джунглях», NBA Live'98. Цена — 65 руб. 1 шт. 141500, Московская обл., г. Солнечногорск, ул. Красная, д. 176, кв. 76.
SVGA-монитор: 50 у.е.; CD-drive x8 —10 у.е. ; HDD 420 Mb — 10 у.е. Московская обл., г. Чехов-3, ул. Центральная, д. 12, кв. 45, Малиновскому В.В. Тел.: 7-49-94.

ИНТЕРНЕТ

Компьютерные музыканты! Вас не слышат? Давайте общаться, обмениваться идеями. Все, кто любит музыку, посетите мой сайт: **www.mp3.com/AlexanderMolodkov**.
Фанаты Аллы Горбачевой! Приглашаю посетить сайт **http://centner.boom.ru** (сайт пока находится в процессе разработки).

ИЩУ РАБОТУ

Ищу работу на ПК. Есть сканер и принтер. От вас конверт с о/а. 662978, Красноярский край, г. Железногорск-8, Ленинградский пр., 3-8. Илья.

ИЩУ ДРУЗЕЙ

Ищу друзей по переписке и просто друзей с увлечениями Интернетом, Фидонет, играми с мультиплейером. Предлагаю обмениваться компьютерными журналами. 111622, Москва, ул. Оранжерейная, д. 10, кв. 36.
Кто живет в Косино на ул. Оранжерейной, присоединяйтесь к нашей локальной сети. Сейчас в сети 4 человека. Кабель наш, от вас лишь сетевая карта. 111622, Москва, ул. Оранжерейная, д. 10, кв. 36.
Ищу друзей, увлекающихся компьютерами. Иваново-48, а/я 475, Алексею.
Ищу друзей по переписке. 352333, Краснодарский край, г. Усть-Лабинск, ул. Пролетарская, д. 12, Сергею. Мне 14 лет.
Hi all! Все, кому не лень, пишите мне! Будем переписываться. 404132, Волгоградская обл., г. Волжский, ул. Карбышева, д. 103а, кв. 18. Игорю.
Попал в армию на 2 года. Помогите литературой о ПК, пишите письма — отвечу. 692589, Приморский край, Пограничный р-н, пос. Барабаш-Левада, в/ч 2097 «С». Филимонов П.
Ищу друзей по переписке на тему: PC и игры всех жанров. 410071, г. Саратов, ул. Б. Садовая, д. 151, кв. 16. Отвечу всем. Алексей, 15 лет.
Буду переписываться с любителями собирать ПК и программистами. Самара, ул. Солнечная, д. 49, кв. 58. Ягодину Дмитрию.
Привет всем любителям PC и игры JAZ. Буду рада переписке с людьми 15-19 лет. 654054, Кемеровская обл., г. Новокузнецк, ул. Косыгина, д. 83, кв. 84. Саше.
Желаю переписываться со всеми, кто интересуется C++ и Visual C++. Отвечу всем. 309512, Белгородская обл., г. Старый Оскол, м-н Жукова, д. 4, кв. 28. Егор.

РАЗНОЕ

Ищу п/о BeOS 5 PE. Куплю по цене CD-R-диска + почтовые услуги. Хочу знать больше о CPU Athlon. 423579, Нижнекамск-9, а/я 61.
Помогите пройти «ГЭГ. Отвязное приключение». В обмен вышлю CD-ROM Half-Life и др. Спасибо. 633455, Новосибирская обл., Тогушинский р-н, с. Владимировка, Чернову В.
Всем, у кого есть интересные, нестандартные или просто очень красивые заставки или «обои» для Win'95/98: поделитесь, если не жалко. Вот мое «мыло»: **ruslan@nojabrsk.ru**.
Хакеры, помогите обучиться вашему ремеслу. 140500, Луховицы, Фрунзе, 69.
Если у тебя есть полезные или бесполезные советы по изменению настроек в реестре Win'98, то не жадничай — поделись. Респ. Адыгея, а. Понежукай, ул. Гагарина, 3. Конверты верну. Миша.
Помогите пройти игру «Шерлок Холмс. Возвращение Мориарти». 141730. Московская обл., г. Лобня, ул. Циолковского, д. 8, кв. 23. Таня.

Бесплатно публикуются объявления объемом до 150 знаков (включая адрес и телефон), присланные только на наших купонах. Ксерокопии не принимаются. Напоминаем, бесплатно мы публикуем только частные сообщения. Объявления компаний и индивидуальных предпринимателей публикуются только как платная реклама. По поводу размещения рекламы просим обращаться в нашу рекламно-маркетинговую службу по телефону (095) 232-2261.

За достоверность информации в объявлениях редакция ответственности не несет. Будьте бдительны, опасайтесь мошенников и избегайте участия в пирамидах, закамуфлированная информация которых может попасть в номер, особенно в раздел «Предлагаю работу». Мы оставляем за собой право не публиковать объявления, выходящие за пределы тематики журнала, и редактировать текст публикуемых объявлений, чтобы сделать его более ясным. Пожалуйста, не забывайте указывать почтовый индекс и код города, даже если ваш телефон находится в Москве.

домашний КОМПЬЮТЕР

БЕСПЛАТНОЕ ОБЪЯВЛЕНИЕ
домашний компьютер • № 5 2001

ФОТОСТУДИЯ

Непал

84 000 омрачений рассудка

Кентавр

слайд-сканер от Epson

Photosmart 912

ВАМ НУЖНА ТОЛЬКО РУЧКА!

все остальное, чтобы оформить редакционную подписку, здесь есть

РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

Извещение

ЗАО «Компьютерная пресса»
получатель платежа

ИНН получателя платежа 7729340216

расчетный счет 40702810100090000217

в АК «Московский муниципальный банк – Банк Москвы»

кор. счет 30101810500000000219

БИК 044525219

Вид платежа	Сумма
Заказываю ________ предыдущих номеров журнала «Домашний компьютер»	
Подписка на «Домашний компьютер» на ____ месяцев	
Всего	

Кассир

Дата ____________ Плательщик ____________

ЗАО «Компьютерная пресса»
получатель платежа

ИНН получателя платежа 7729340216

расчетный счет 40702810100090000217

в АК «Московский муниципальный банк – Банк Москвы»

кор. счет 30101810500000000219

БИК 044525219

Вид платежа	Сумма
Заказываю ________ предыдущих номеров журнала «Домашний компьютер»	
Подписка на «Домашний компьютер» на ____ месяцев	
Всего	

Квитанция

Кассир

Дата ____________ Плательщик ____________

БЛАНК ЗАКАЗА

домашний КОМПЬЮТЕР

Да, я заказываю предыдущие номера журнала «Домашний компьютер» по цене 35 рублей за номер.
Мне нужны следующие номера (сделайте пометки в соответствующих квадратах).

☐ №5 2000 ☐ №6 2000 ☐ №7 2000 ☐ №8 2000 ☐ №9 2000 ☐ №10 2000 ☐ №11 2000 ☐ №12 2000

☐ №1 2001 ☐ №2 2001 ☐ №3 2001 ☐ №4 2001

Да, я подписываюсь на журнал «Домашний компьютер». Подписка начинается с ____________ месяца.

☐ На 1 месяц (1 номер). Стоимость 40 рублей.
☐ На 3 месяца (3 номера). Стоимость 120 рублей.
☐ На 6 месяцев (6 номеров). Стоимость 240 рублей.
☐ На 12 месяцев (12 номеров). Стоимость 480 рублей.

Почтовый индекс ____________ Населенный пункт ____________

Адрес ____________

Наименование организации (для юридических лиц) ____________

Фамилия, имя, отчество ____________

Телефон ____________ E-mail ____________

домашний **КОМПЬЮТЕР**

Вы можете заказать предыдущие номера журнала (по 35 руб. за номер) и выписать журнал на

1 месяц 40 руб.
3 месяца 120 руб.
6 месяцев 240 руб.
12 месяцев 480 руб.

- Заполните прилагаемую квитанцию и оплатите ее в любом отделении Сбербанка.
- Заполните бланк заказа и пришлите его вместе с квитанцией об оплате (или ее копией) по факсу **(095) 956-19-38** или письмом по адресу: **117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, дом 8, ЗАО «Компьютерная пресса»**. Свой адрес пишите, пожалуйста, подробно и разборчиво.
- Почтовая доставка журналов письмом начнется после поступления оплаты на счет, указанный в квитанции.
- Если заказ на подписку поступает в редакцию после 5 числа предподписного месяца, срок начала подписки автоматически переносится на следующий месяц.
- Среди подписчиков разыгрываются призы.

Указанные цены действуют в России и Белоруссии.
Для заказов из Казахстана и Украины цены увеличиваются на 50%. Цены для остального зарубежья и информацию по всем вопросам подписки можно узнать по телефону **(095) 232-21-65**.
Предложение действительно до 31 декабря 2001 года.

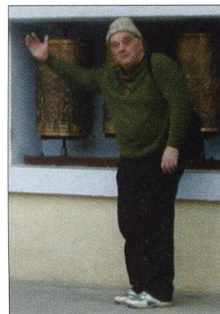
ЗАКАЖИТЕ ПРЕДЫДУЩИЕ НОМЕРА

Если вы пропустили какие-то номера «Домашнего компьютера», можете заказать их через редакцию.



На складе имеется ограниченный запас предыдущих номеров журнала. Чтобы заказать журналы, выберите необходимые номера и сделайте пометку в квадрате на бланке заказа. В случае отсутствия заказанного номера по согласованию с заказчиком производится замена или возврат денег на его счет.

Дорогие друзья!



Вы знаете, что в России есть Институт изучения экономики переходного периода, значит, не просто дается переходный период. В фотографии так же — есть много прекрасных пленочных фотокамер, составляющих гордость их владельцев, и вдруг, пожалуйте, «все вдруг» переходим на Digital Imaging. А куда девать фотоархив — эти прекрасные черно-белые и цветные негативы, слайды, фотографии, которые копились долгие годы? В таком деле помогут слайд-сканеры, а если их нет, то и обычные планшетные сканеры. Хранить же историю на жестком диске страшновато — вдруг вирус или поломка самого винчестера? — уникальные кадры могут безвозвратно пропасть. Без пишущего CD-привода тоже никак нельзя обойтись, благо цена на «нижние» модели упала до 100 у.е., а «болванки» опустились до смешной цены в 10 рублей. Цифровому «негативу» не страшна ни пыль, ни царапины, ни выцветание, ни многократное перекопирование — в конце концов, вторая резервная копия еще за 10 рублей, примерно по пятачку за один кадр высокого разрешения, — вполне доступная вещь для каждого фотографа.

Есть и другие «кентавры» — по виду фотоаппарат, но уже может снимать непродолжительные видеоклипы — надо познакомиться и с ними. Отправляясь в отпуск, теперь можно брать с собой в дорогу по форме «мыльницу», а по содержанию вполне приличный цифровой аппарат для съемки фотографий, видео, а еще и MP3-плейер. В этом выпуске мы лишь познакомимся с такими гибридами. А есть ведь и настоящие видеокамеры, и им еще предстоит стать предметом нашего пристального внимания. В них, наоборот, видеокамера высокого качества, а возможности фотосъемки «слегка урезаны».

На новом витке эволюционной спирали началось «второе пришествие» web-камер — теперь их можно «отстегнуть» от компьютера и идти снимать на улицу или в гостях, а потом прийти домой и отправить фотографии по Сети. Тоже ведь «кентавр» или, лучше сказать, «кентаврик» — качество изображения у них само по себе «не очень», но соотношение цена/качество повыше, чем у любой профессиональной камеры. И то, и это — и все вместе за 49 у.е. Есть чем занять подрастающее поколение.

Вот личные наблюдения, подтвержденные статистикой ведущих производителей и дистрибьюторов цифровой фототехники — «Процесс пошел»! Цифровыми фотокамерами торгуют теперь повсеместно, за год объем продаж вырос на 400–500%, а цены не успевают падать. Разумеется, не в прямом смысле, а так же, как и с остальным «железом» — за прошлогоднюю цену сейчас можно купить ЦФА в пять-десять раз более совершенный, чем его предшественник. Старые модели близки по цене средней пленочной камере. Компании, десятилетиями выпускавшие их, все, как одна, борются за первое место по производству и продажам цифровых фотоаппаратов, за которыми будущее. Репортаж с выставки «Фотофорум 2001», надеюсь, убедит вас в этом. Из дорогой и экзотической игрушки цифровая фотокамера превращается в предмет домашнего обихода, вроде домашнего компьютера. Отличия от компьютера, однако, тоже видны — очень плохо с апгрейдом. Память лишь можно нарастить, да футляр кожаный прикупить, и то не всегда. Поэтому выбирать модель ЦФА надо с запасом на вырост, примерно так, как детскую одежду.

— Редактор «Фотостудии»
Александр Беркенгейм
cawa@homepc.ru

Фото на обложке: Алексей Ерохин

Дорогие читатели, не знаю, хорошо это или плохо, что вас не было со мной во время посещения выставки «Фотофорум 2001», прошедшей в Москве в апреле. Плохо — потому что вы не смогли увидеть последние достижения цифровой фотографии, а хорошо — потому что вам не пришлось мучительно размышлять, какой из множества цифровых фотоаппаратов лучше по цене, дизайну и своим возможностям. Попробую, как Вергилий, бестрепетно провести вас по «кругам» «Фотофорума». Чтобы никому не было обидно, пойдем в алфавитном порядке.

AGFA – это имя неоднократно мигрировало в новейшей истории по обеим частям Германии, но теперь воссоединилось в названии компании, выпускающей светочувствительные материалы и фотокамеры. Профессиональные ЦФА AGFA выпускает тоже, но на выставке сосредоточилась на дешевых любительских цифровых фотокамерах модельного ряда ePhoto. Простейший вариант ePhoto CL 18 за 135 у.е. – это две камеры в одной: фотоаппарат и web-камера одновременно. Разрешение – 640x480, вспышка, оптический видоискатель, 15 кадров/с в режиме видео, 1 Мбайт встроенной памяти, порт USB и две батарейки. Неплохая вещь, чтобы почувствовать себя цифровым фотографом. Как только придет ощущение, что вы стали фотографом, вас ждет следующая модель – ePhoto CL 20 за 180 у.е. Тут разрешение уже 1280x960 пикселов, но можно пользоваться и экономными режимами 1024x788 и 640x480, а остальное в этой модели пока осталось без изменений (встроенной памяти при высоких разрешениях оказывается маловато). «Верхняя» модель – ePhoto CL 34 за 235 у.е. – не увеличивает достигнутое разрешение, но дает, наконец, желанный цветной ЖК-дисплей для просмотра кадров, слот для дополнительной памяти Compact Flash и цифровой зум. Лучше всего (если позволяют средства) пропустить две первые модели и сразу приступать к третьей, оно будет экономнее, чем шагать со ступеньки на ступеньку.



Fujifilm, или «Фуджи», – японская компания, долго и удачно конкурирующая с «Кодаком» по части кинофотопленок и пленочных камер, – не опоздала занять надлежащее место в цифровой фотографии. На выставку компания представила три любительские и две профессиональные модели. Любительские открывает скромная FinePix1300 с 1,3-мегапиксельной матрицей, 2-кратным цифровым зумом, мультирежимной вспышкой и ЖК-дисплеем. Память Smart-Media, сопряжение USB, цена 295 у.е. Дальше дорога разветвляется на «все в одном» FinePix 40i и FinePix 2400Zoom. В первой есть все, кроме оптического зума (2,5-кратный цифровой имеется) – 2,4-мегапиксельная ПЗС-матрица с восьмигранными пикселами (собственная новация «Фуджи»), что позволяет достичь программного разрешения 2400x1800 (предстоит еще разобраться, как это получается), возможность съемки звукового видео в формате 320x240, MP3-плейер, наушники и пульт дистанционного управления – цена 599 у.е. Во второй – ничего такого, кроме 3-кратного оптического и 2,5-кратного цифрового зума на стандартной 2,1-мегапиксельной матрице ПЗС, дающей разрешение 1600x1200, цена – 460 у.е. В обеих остальные черты – сопряжение, ЖК-дисплей и другие – «достались в наследство» от FinePix1300.



Профессиональная камера FinePix S1 Pro настолько профессиональна, что даже не имеет собственного объектива – лишь крепление под линейку объективов Nikon, но все остальное в избытке. Новая матрица ПЗС с 3,4 реальными, или 6,1 виртуальными мегапикселами, зеркальный оптический и большой жидкокристаллический видоискатели, многопрограммное управление экспозицией: авто, приоритет выдержки, приоритет диафрагмы, портрет, пейзаж, макро, спортивные съемки, ночные сцены и ручной режим. Три программы фокусировки: автоматическая наводка с фиксацией, слежение за подвижным объектом и ручная. Камера готова работать со всеми+м зумом (его можно помножить на 3,75-кратный цифровой зум) и матрицу ПЗС с 2,4 реальными, или 4,3 виртуальными мегапикселами. Пропала всеядность карт памяти (только SmartMedia) и зеркальный видоискатель, но добавилась фантастическая чувствительность до 800 ед. ASA и наглазник стал электронным (на ЖК), что при такой чувствительности, наверное, позволяет использовать камеру как прибор ночного видения. Вес 490 грамм. Цены сообщать не буду – это скучно.



Minolta – компания, ранее известная в России как производитель разных аксессуаров и фотолабораторий. Теперь полноправный участник рынка ЦФА. И не только их, а и слайд-сканеров. Ничем малопиксельным она не занимается и начинает сразу с 2,3-мегапиксельных камер: Dimage 2300 и Dimage 2330 Zoom. Та, которая без зума, обман – в ней все равно 2-кратный цифровой зум, а которая с зумом – там еще и 3-кратный оптический. Обе камеры с нестандартным (в лучшую сторону) разрешением – 1792x1200 пикселов, обе «бисексуалки» – COM и

USB. Есть ЖК-дисплей, вспышка и все такое. Ориентированы на карты памяти Compact-Flash. Дальше следует профессиональный ЦФА Dimage RD 3000 на 2,7 мегапиксела со съемными объективами. Отдельно стоят слайд-сканеры с раз-



решением 2820 dpi и площадью сканирования в 11 миллионов пикселов — совсем неплохая поддержка для тех, кто продолжает снимать на пленке разных форматов — от 35 мм до 9 сантиметров. Набор рамок избавит вас от необходимости экономить площадь сканирования, а специальные программные решения удалят из изображения царапины, пыль и отпечатки пальцев.

Nikon — слабонервным лучше не читать — две цифровых камеры: почти шесть мегапикселов в ПЗС и три таких кадра в секунду — это модель D1x, или почти три мегапиксела и 5 кадров в секунду — модель D1h. В результате 4024x1324 или 3008x1960 пикселов (мало не покажется). Все это с набором суперпрофессиональной оптики, аксессуаров, специальных внешних вспышек, бленд, чехлов, светофильтров. Для тех, кто уже снимает пленочными камерами «Никон», такая же линейка суперслайд-сканеров с неимоверным оптическим разрешением в 4000 dpi. «Младшенький» из линейки Coolscan IV ED «совсем плохой» — только 2900 dpi! «Кулскан» здесь значит, что источник света выполнен на LED (светодиодах), поэтому негативы не греются, не деформируются и не выцветают. Живут же люди! Стоит, правда, тоже недешево, однако кто сказал, что быть самым-самым — дешево?



Rekam — о существовании этой канадской компании я узнал, наткнувшись на ее стенд. Но, тем не менее, Rekam отняла у «Кодака» лозунг «Дешевле только даром» и продает цифровые фотокамеры по 49 долларов за штуку. И не только их — сопоставив характеристики их линейки ЦФА, сразу видишь «фору» в сто долларов по сравнению с аналогичными грандами. Что же можно приобрести за 49 у.е.? Фотокамеру и web-камеру e-max с разрешением 352x288 пикселов, вспышкой и 2 Мбайт памяти. При таком разрешении в память «влезет» 80 снимков. Двойной стандарт подключения к компьютеру — COM/ USB, три батарейки питания и 55 грамм весу. Матрица почему-то КМОП, а не ПЗС (видимо, дешев-



ле). Не густо, но ведь и цена совсем детская, в буквальном смысле этого слова — подарил дитю, оно и радо, и растет быстрее через это. Чуть подросло, а его уже ждет следующая модель — Di-480 за 85 у.е. Тут все взрослое — VGA-разрешение 640x480 и 8 Мбайт встроенной памяти, никаких COM-портов — один USB, и батареек две, но вес побольше — 120 грамм. Можно прибавить еще 4 у.е. — тогда получится Di-MP3, т.е. камера плюс MP3-плейер. Собственной памяти там снова станет мало — 2 Мбайт, но ее можно добавить через слот Compact-Flash (за дополнительные деньги), или взять память 16 Мбайт в комплекте за 169 у.е. А если память не прикупать, то за те же 169 у.е. можно взять Di-640XL, где будет ЖК-дисплей в дополнение к монохромному индикатору режимов съемки, и приемник примет привычные очертания матрицы ПЗС. Дальше опять растем — Di-800XL — памяти стало 4 Мбайт, разрешение совсем приличное — 1024x768, но цена тоже подросла и стала 214 у.е. Осталось пройти совсем немного — Di-1,5 Zoom за 245 у.е. с разрешением 1360x1024 и 8 Мбайт памяти. Использование в названии слова «зум» дает основания думать, что речь идет о цифровом зуме, но спецификация по этому поводу «молчит, как партизан». На финише камера Di-2,3 Zoom за 395 у.е. — тут уже есть все: 2,3-кратный оптический зум, 2-кратный цифровой, разрешение 1792x1200 пикселов. Вот такие демпинговые цены.

Samsung — ничего не размазывает — две цифровых камеры: простая Digimax 35 MP3 и сложная Digimax 210 se. Простая на поверку оказывается не совсем простой — в ней «сидит», как явствует из на-



звания, MP3-плейер — «хошь сымай, хошь слушай». Стереонаушники тоже в комплекте. А сложная камера, наоборот, совсем простая — там ничего, кроме 2,1-мегапиксельной матрицы ПЗС, 3-кратного оптического и 2-кратного цифрового зума нет.

— Александр Беркенгейм
cawa@homepc.ru

■



ХОЖДЕНИЕ ЗА ТРИ МОРЯ

АЛЕКСАНДР БЕРКЕНГЕЙМ

Есть такая религия — буддизм, с центрами в Индии и Непале. Захотелось на нее посмотреть. Плюс личные мотивы — родная дочь в те места подалась, и назад не хочет. Имеет человек право, даже если он корреспондент «ДК», родную дочь повидать — я вас спрашиваю? Гороскоп «ДК» в февральском номере для Водолеев также настаивал на поездке в Непал (можете проверить). В общем, все пути ведут в Индию и Непал, их надо только найти.

Сборы компьютерного оборудования и программ потребовали немало времени — определиться, что брать, как подстраховаться на случай отказа и предусмотреть возможные пути спасения. Для этого к ЦФА с утроенной памятью (8 + 16 Мбайт) была взята обычная пленочная «мыльница», диктофон и к ним зарядное устройство с 8 аккумуляторами. Это великолепие венчали два ноутбука — недорогие, но увесистые. На каждый из них встали по две программы скачивания фотографий из ЦФА, графический редактор, Word и Visual Basic. Еще осталось по 125 Мбайт для заполнения фотографиями и текстами. Для экстренных нужд взята коробка дискет и пара отверток. До дня отлета оба компьютера работали почти круглосуточно в поисках возможных неисправностей, дополнительного свободного места на дисках и вспоминаний, что еще может понадобиться в пути, а взять будет негде. На всякий случай был добавлен PCMCIA-модем и нуль-модемный кабель. Устно были приготовлены объяснения для таможенников всех стран о необходимости и неразрывности всего комплекта. Все, можно лететь. Лететь до Дели — всего ничего — шесть часов, или 4500 км (в милях в 1,7 раза меньше). То ли в шутку, то ли всерьез русскоговорящие пассажиры предсказывали 28–32 градуса Цельсия в Дели, а англоговорящие неясное число градусов Фаренгейта. Поэтому в самолете пришлось пару раз переодеваться — первый раз на летнюю форму, а к концу полета на весеннюю, так как оказалось, что в Дели на момент посадки всего 10 градусов тепла.

Страна исключительных возможностей

Обычно под этим понимают очень хорошие возможности, а возможности могут быть и исключительно плохие. Помните, как Остап Бендер и Киса Воробьянинов выпрашивали «бакшиш» на горной дороге у проезжающих туристов? Смешно, правда? А вот когда каждый встречный в аэропорту Дели предлагает дать ему пару-другую рупий за абсолютно





ненужную вам услугу — это уже не смешно — чувствуешь себя бумажником на ножках. Сперва отвечаешь: «I need nothing», а потом покороче — «Need nothing», но это очень мало помогает. Кончилось все только с появлением дочки Нади, бойко отшившей нападающих на хинди. А раз отвечают на хинди, значит, денег нет и не предвидится. Другой бич — воровство, воровство в чистом виде без разбоя или бандитизма. Всякая закрывающаяся молния или защелка должна быть снабжена висячим замочком или обвязана металлической цепочкой, замкнутой тем же замком. Рюкзак или сумочка, не запертые висячим замком, — прямой вызов обществу или признак умственной неполноценности. Наоборот, запертая на замок сумочка священна — разрезать ее, т.е. портить такую ценную вещь, уже никто не возьмется.

Государственное регулирование рыночной экономики в аэропорту на огромной высоте — стоит касса, где можно купить билет на такси по божеским ценам. Из личного опыта: в Шереметьево-2 за «трансферт» — доставку от аэропорта до гостиницы — требуют 40 долларов, постепенно снижая до 26 (меньше не встречал), а тут все начинается и кончается 5,5 доллара в обмен на талон с номером такси. Имеется в виду полноценный четырехколесный и четырехдверный автомобиль. Есть и более дешевые варианты — трехколесный и бездверный автомобиль, мопед и, наконец, велорикша. После уплаты мальчику, указавшему нужный автомобиль (что можно было бы сделать и без него) и сорокаминутной прогулки на машине, заправленной соляркой, автор прибыл в тибетскую колонию Маджикатилла города Дели, что у Кашмирских ворот. Название неправильное, скорее это буддийская колония, т.к. число светловолосых голубоглазых европейцев в ней если не превосходит число тибетцев, то приближается к нему. В этой колонии очень даже можно жить не выходя наружу — гостиницы, рестораны, обменные пункты, турбюро, интернет-конторы на каждом шагу. Прекрасный двойной номер стоит 3 доллара в сутки, посещение местного ресто-

рана – столько же (без спиртного). Со спиртным в Индии очень строго, почти как у нас в эпоху М.С. Горбачева – закон разрешает пить, а религиозно-нравственные принципы – нет, поэтому всякий выпивающий или выпивший сразу подвергается остракизму. Но не пить тоже нельзя – чудовищный запах помойки, проникающий всюду, где только не перемыли все карболкой, тоже имеющей специфический запах, отвращает всякую мысль о еде, продающейся прямо с полу на кусочках старой газеты или листьях. Мгновенно вспоминаются школьные уроки биологии с рассматриванием бактерий под микроскопом и высказывание Луи Пастера (автора пастеризации): «Я не знаю ничего более чистого в гигиеническом отношении, чем вино». Короче, пить нельзя, но нужно. Бывалые путешественники по Индии рекомендуют принимать по сто грамм с каждой едой, иначе лихорадка, туберкулез, сифилис и другие, малоизвестные в России, болезни почти гарантированы.

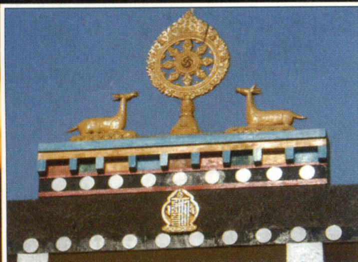
Фотографии велорикш, наверное, все видели, а вот свидетельство автора, предпринявшего поездку на данном виде транспорта. Сооружение на трех велосипедных колесах предательски кренится уже во время посадки на него. После этого на переднее сидение в виде обычного велоседла взгромождается маленький индус, по росту и весу меньше нашего школьника, и пытается тронуться с места. Когда он окончательно убеждается в бесплодности своих попыток, то начинает волочить велосипед вместе с пассажирами волоком и, стронув его с места, прыгает в седло. Возможно, на пустынной ровной дороге дальнейшее передвижение на велорикше и смогло бы навеять идиллические мысли об экологически чистом транспорте, но поездка среди машин, автобусов, мотоциклов и прорвы других велорикш разрушает все иллюзии. На расстоянии 10 см от своего ничем не защищенного бока вы постоянно видите то кузов грузовика, то нос автобуса, причем центробежная сила все время пытается сбросить вас под колеса. Жизнь и дальнейшая судьба отданы в руки (и ноги) водителя (он же мотор) велорикши. Эксперимент был прерван, благодаря чему вы имеете возможность читать эти строки. Для справки, стоит такая пятикилометровая поездка 10 рублей на наши деньги, что, по закону сохранения энергии, даже не окупает необходимого числа калорий, затраченных велорикшей. В дальнейшем все перемещения по Дели исполнялись на трехколесных мотороллерах-такси, что всего в два раза дороже, но намного безопаснее из-за добротного каркаса, ограждающего бока от превратностей судьбы, тента над головой и водителя, занятого исключительно управлением транспортным средством, а не приводом его в движение.



Из достопримечательностей Дели в данной статье должно было присутствовать описание Красного форта – весьма величественного сооружения, однако он был закрыт для посещений в данный день, а вечером автора ожидал междугородный автобус на Дарамсалу.

Отступление от темы

Если послать в Индию любого сотрудника ГИБДД, то через пару дней он должен сойти с ума. Судите сами: из всех российских правил дорожного движения свято соблюдается только одно – на красный свет светофора проезд запрещен. Остальных нет. Движе-



ние левостороннее, т.е. руль у всех машин справа. Подача звуковых сигналов не только не запрещена, а, наоборот, приветствуется (Please horn — так написано на заднем борту грузовиков). Про такие мелочи, как двойной (а автор видел и тройной) обгон и говорить нечего. Переключение дальнего света на ближний в ночное время происходит в отдельных и весьма редких случаях. На всем гужевом и велотранспорте отсутствуют не только габаритные фонари, но и катафоты. Еще изобилуют трактора с прицепами, но тоже без фар и габаритных огней. Про коров и прочую живность и говорить нечего, и это при том, что индийские и непальские законы исключительно строги к давителям животного мира (особенно коров — за них положена не то смертная казнь, не то длительное заключение). В качестве байки должен привести рассказ об одном иностранце, которому «посчастливилось» сбить корову. Благодаря участию опытных индийских адвокатов, получивших необходимые показания от соседей хозяина коровы, удалось доказать в суде, что хозяин так плохо обращался с несчастным животным, что последнее решило совершить самоубийство, избрав машину орудием смерти. Во сколько тысяч долларов обошлась защита — история умалчивает, но человек был оправдан. Ограничения скорости движения нет, правил перевозки людей тоже — они могут ехать снаружи любого вида транспорта на «запятках», сбоку, на голове у водителя, поверх груза на небывалой высоте, в неограниченном количестве набившись в грузовик, тракторный прицеп, джип, вело-

рикшу или на простой велосипед. Возраст и квалификация водителя также не имеют значения — видимо, считают, что сильнейший выживет, а на остальных — наплевать.

Долгий путь до Дарамсалы

Как хорошо, что почти весь путь происходил ночью в автобусе De Lux Coach — нищие в это время спали, и запахи в прохладном воздухе тоже ослабили свою мертвую хватку. Хорошо, но слишком много — 13 часов, пусть на мягком и опускающемся кресле с регулярными остановками на перекур и другие надобности. А как только рассвело, то душу попеременно, а то и одновременно стали заполнять восторг и ужас. Восторг от небывалой красоты горных хребтов и долин, а ужас — от узости и крутизны дороги, огражденной в самых опасных местах побеленными жердями, которые и козу-то не в состоянии удержать, не то что автобус. Приходилось бывать на горных дорогах Крыма, даже по Военно-Грузинской дороге разок проехал, но те по сравнению с подъемом к Дарамсале — тренажерная площадка автошколы. Вместо ворон на деревьях и скалах вдоль дороги сидят симпатичные и грустные обезьянки. В свою очередь, дорога на Дарамсалу также тренажер по сравнению с завершающими 10 километрами до поселка Маклеод Ганч, примыкающего к резиденции Его Святейшества Далай-ламы. Но на нее еще нужно попасть, а для этого совершить небольшое пешее восхождение от конечной автобусной станции по крутой 200-метровой лестнице. Можно и по-другому попасть на эту дорогу, вернувшись от станции на развилку и пройдя 3–4 км по серпантину, но старожилы и аборигены предпочитают первый вариант. На станции в ожидании автобусов наготове толпа носильщиков, громоздящих на себя груз, по весу и объему больше их собственного, и бегущих с ним вверх по лестнице без перил.

Дальнейшее путешествие в переполненном джипе сравнивать не с чем. Однорядная дорога без единого горизонтального участка, по которой, как ни странно, машины движутся в обе стороны. Ограждений совсем никаких, если не считать выставленные через каждые 50 метров лозунги по-английски (и, наверное, на хинди): «береженого бог бережет», «безопасность спасает», «тут самый опасный участок». Последний лозунг кокетство чистой воды, т.к. каждый метр этой дороги самый опасный. Возникающие восторги от панорамы за окном моментально блекнут от мысли, что поделиться ими уж ни с кем и никогда не придется. Думаю, что водителям, гоняющим по такой дороге, любая компьютерная action показалась бы скучной и пресной. Стоимость та-





кого подъема в маршрутном такси — 7 рублей за все вместе: за подъем, за тесноту, за страх и за красоту окружающей природы. На финише альпийский поселок европейского типа, непонятно как занесенный на высоту 2000 метров. От европейского его отличает наличие на улицах множества буддийских монахов в темно-вишневых одеяньях — сангхати, небольшое по сравнению с Дели количество нищих и бродящие везде коровы. Остальное — отели, магазины, пункты обмена валюты, туристические бюро (что совершенно непонятно, куда от такой красоты и заброшенности еще дальше странствовать), билетные кассы и неимоверное количество заведений, продающих услуги Интернета: голосовой телефон, e-mail, интернет-кафе. В каждом таком заведении минимум пять компьютеров. Клиент волен делать там все, что захочет, из расчета 70 копеек в минуту. Ему предоставляют компьютер, принтер, сканер, ксерокс, доступ в Сеть и включают счетчик. Поскольку Интернет практически единственный вид связи с остальным миром, то все эти конторы постоянно заполнены людьми. На всех компьютерах стоит Windows ME, работающая при недостатке ресурсов медленнее, чем Windows 95, что позволяет получать дополнительную прибыль и сохранять престиж.



Снять двухместный номер в таком поднебесье (опять же со всеми удобствами и горячей водой) стоит уже 5 долларов, хотя обучающаяся при монастыре молодежь обходится и одним долларом (без удобств и в общежитии на 5–8 мест). А молодежи хватает. Помимо русскоязычных монахов из Бурятии и Калмыкии, московских и питерских «вольноопределяющихся», полно европейцев, пресытившихся цивилизацией. Если добавить к уже упомянутым конторам пару офисов Western Union, перекачивающих сюда доллары от состоятельных родителей к детям, то становится более понятным процветание этого райского уголка. Говорят, что и

некоторые старички из Бельгии и Франции предпочитают тратить малую толику своей пенсии, проживая в Дарамсалу и наращивая на остальное проценты. Так, глядишь, российскую пенсию чуток поднимут, и можно с «северов» ехать сюда доживать свои дни.

Один доллар стоит по курсу 46 рупий, и человек, держащий в руках 100 рупий, не всегда и не везде может получить сдачу, настолько это большая сумма. Что же говорить, если на руках у вас разменянные на рупии 100 долларов — чувствуешь себя не просто богатым, а неприлично богатым. А наличие часов, цифрового фотоаппарата и ноутбука ставило автора на один уровень с шейхами и раджами. Вот где надо «оттягиваться» новым русским.

Городок переживает строительный бум — куда ни кинешь взгляд, всюду строятся новые отели, пристройки к монастырям и просто дома. К сожалению, техника строительства недалеко ушла от древнеегипетской — все поднимают наверх на руках и голове (!). У автора просто духу не хватило сфотографировать хрупкую индийскую женщину, спокойно кладущую себе на голову девять (!!!) полноценных кирпичей и в таком составе поднимающуюся по весьма условным ступенькам на третий этаж строящегося дома. Достаточно того, что он десяток минут тайно наблюдал за ней, испытывая чувство неловкости. Надо бы показать это феминисткам всего мира во главе с Марией Арбатовой — интересно было бы потом послушать их комментарии.

Residention of H.H.D.L.

Но не этими красотами, вернее, в первую очередь не этими красотами славен альпийский поселок Маклеод Ганч. Главное в нем то, что избран в качестве места временного пребывания Его Святейшества Далай-ламы (His Holiness Dalai Lama). Поэтому к простым туристам и сочувствующим буддизму прибавляются верующие со всего мира и буддийские монахи. Это не Мекка буддизма, как хотелось бы представить данную местность, скорее наоборот — научный и философский центр буддизма, где без всякой аффектации живут и работают буддийские ученые и проповедники во главе с Его Святейшеством. При резиденции весьма скромный монастырь и множество учебных заведений. Самое поразительное — это уровень компьютеризации обучения и, если так можно сказать, буддизма в целом. Доступный любому желающему компьютерный класс резиденции постоянно заполнен буддийскими монахами в своих живописных сангхати, изучающих наследие буддийской философии и держащих связь со своими коллегами по всему миру. Помните заповедь строителя коммунизма — «человек человеку друг, товарищ и брат»? Так вот, мало того, что данная заповедь украдена из буддизма, она действительно живет и полностью воплощается в нем. Монах, лама, римпоче, Его Святейшество Далай-лама никогда и ничем не отделяют себя от простого смертного, независимо от его религии и национальности. Каждый буддист, прежде чем беседовать о «возвышенном», сначала напоит и накормит, поинтересуется, есть ли где вам жить, и только потом приступит к беседе. Куда только не попадал автор данных строк, там сразу обнаруживались один или несколько русскоговорящих буддистов, по пять-семь лет живущих при монастыре или резиденции Его Святейшества. Их бескорыстной помощи обязан автор аудиенциям с верховными представителями буддизма — огромное им за это спасибо. Обратный путь из Дарамсалы в Дели так же нуден, как и сюда, но можно сесть в автобус, доставляющий пассажиров прямо ко входу тибетской колонии в Дели без дополнительных пересадок.

Путешествие по Непалу без прикрас

Ничего не поделаешь, должен вернуться в досточтимые советские времена, когда каждый иностранный журналист, писавший о чем-либо в СССР, кроме Красной площади, Большого театра и московского метрополитена, становился «лакеем империализма». Вот и автору придется побывать в шкуре лакея российской демократии в связи с тем, что появился он в столице Непала не с трапа самолета, а предприняв тысячекилометровое автомобильное путешествие из Дели в Катманду по горным и равнинным дорогам этих двух стран. Потратив много сил и здоровья на перемещение по Индии на исключительно дешевых



автобусах, автор решил въехать в Непал через южную границу на легковом автомобиле, и нашел в тибетской колонии турагентство, готовое оказать такую услугу. За 240 долларов его вместе с вещами взялись провезти на машине из Дели до границы, а затем почти через весь Непал менее чем за 24 часа, включая остановки на отдых и пересечение двух границ. Фактически же путешествие заняло 33 часа и более 1200 км, но тому были свои, как говорится, «объективные причины». Так, например, 5 часов пропало в ожидании открытия границы, которая была на «замке» с часа до шести утра. А лишние километры «намотались» благодаря попаданию сначала не на ту границу, т.е. формально абсолютно на «ту» — Индии с Непалом, но не имеющую автомобильного сообщения с остальной частью Непала. Она проходит по величественной плотине через реку, безлюдна, прекрасно освещена в ночное время и абсолютно доступна для пересечения. Такой непальский анклав — въезжай сколько хочешь — все равно возвращаться в цивилизованный мир придется через Индию. Вторая, настоящая граница была, как уже говорилось, «на замке», хотя кавычки здесь не уместны — как на всем в Индии, на видавших виды плохоньких воротах висел замок, но рядом была открытая калитка для пеших и вело-«пересекателей». Их привилегии были весьма сомнительными, т.к. калитку и собственно границу отделяло порядка 7 километров, которые им предстояло преодолеть. С шести утра началось преодоление этих километров и автомобилями, а также повозками с неподдающимся исчислению количеством седоков и баулов. Памятуя недавний суд над американским бизнесменом в России, автор не производил никаких приграничных съемок, опасаясь за собственную свободу и сохранность хардвера. Этим же обстоятельством объясняется малое количество фотографий в приграничных районах Непала, где каждые 8–10 километров машина обязана была останавливаться на блокпостах для проверки всего, что заблагорассудится представителю доблестных вооруженных сил Королевства Непал. Другую составляющую лишнего километража удалось «намотать» благодаря шутливым указаниям дороги «веселыми непальцами» на редких, но все же имеющихся развилках основной магистрали. Эта главная артерия страны представляет из себя, в отличие от индийских дорог, вполне современную и ухоженную двухрядную дорогу, снабженную указателями и полностью обустроенную на поворотах.



Однако это совсем не означает, что ездить по ней безопасно — головокружительные высоты и километровые пропасти отлично просматриваются между ограждениями. В низинах каждые пять километров пересечение с реками, русла которых по случаю сухого зимнего сезона едва заполнены водой. Наша Карелия, называемая «страной тысячи озер», никак не может сравниться с Непалом — страной миллиона рек. Равнинные пейзажи один в один похожи на полотна Босха и Брейгеля — «тучные стада тучных коров на тучных пастбищах», копны сена и соломенные крыши лачуг с десятком-другим банановых пальм. В деревнях покрупнее к личным лачугам добавляются общественные — ларьки, харчевни, магазинчики, торгующие «натуральным продуктом» и изредка деликатесами в виде чипсов и жевательной резинки. Только добротные каменные блокпосты и казармы выделяются на общем фоне чудовищной бедности. Думаю, что если собрать в России турргуппу из недовольных своим социальным по-

ложением людей и отправить в равнинные районы Непала, то их потомки (тех, кто сумеет там выжить, конечно) в течение многих поколений будут всем довольны, помня о рассказах своих предков об увиденном. Бедность создала в Непале традицию «революционной целесообразности», состоящую в том, что дети, а иногда и взрослые представители комбедов перегораживают проезжую часть своими телами, самодельными шлагбаумами либо пустыми бочками и требуют мзду за проезд. Эти требования распространяются на всех проезжающих (а не только на иностранцев) и сопровождаются громкими криками осуждения эксплуататоров и экспроприаторов. Вообще, коммунистическая идеология занимает видное место в Королевстве Непал — красные флаги и пятиконечные звезды представлены в оформлении фасадов никак не меньше, чем реклама кока-колы и портреты Его Величества Короля Непала. Последний российский император Николай II совершил ужасную ошибку, борясь с социал-демократами, вместо того чтобы взять их идеологию на вооружение. Глядишь, через десяток лет праздновали бы 400-летие дома Романовых под «Интернационал».

По мере продвижения к столице вопиющая бедность уступает место простой бедности, а затем и определенному достатку в виде многоэтажных каменных зданий, нормальных придорожных кафе и других признаков цивилизации. Столица — Катманду, насчитывающая около миллиона жителей, смотрится на общем фоне просто великолепно.

Танцы лам и Ласар

Ласар — это тибетский Новый год 24 февраля. Задолго до этого дня буддийские монастыри начинают подготовку к нему. Главное — не хорошо встретить новый, а правильно проводить старый год. Для этого все монастыри устраивают проводы старого года — исключительно красочные, как теперь говорят, шоу при большом стечении верующих, сочувствующих и фотографов всего мира. Итак, на штативах и без штативов по всему периметру монастырских дворов расставлены фото и видеокамеры для того, чтобы запечатлеть на пленке или в памяти крупные и общие планы события года. Главная цель многочасовых танцев лам — задобрить злых духов за прошлый год и оградить наступающий год от их напастей. Все происходит в нескольких отделениях, в перерывах между которыми всех присутствующих обносят тибетским чаем и сладостями. В конце обряда комплект подарков и угощений духам сжигается на костре, возносящем дары вместе с дымом адресату (виртуальная доставка за тысячи лет до Интернета). Все сопровождается величественной музыкой из трехметровых труб и барабанов, но на непросвещенный взгляд несколько длинновато по времени, хотя с духами, наверное, лучше переборщить, чем выступать по сокращенной программе. Контраст между скромными повседневными одеждами буддийских монахов и праздничными — огромен. Как говорится, «увидеть Париж и умереть». Нет, не подходит, а вот увидев танцы лам, пожалуй, можно и умирать: тут все вместе — красочное зрелище, мистическое действо, тысячелетиями отработанный ритуал, праздник очищения, единение всех людей независимо от вероисповедания (про которое никто и не спрашивает). Нашим демонстрациям и крестному ходу явно не хватает пары тысячелетий, чтобы достичь такого эффекта. Некоторую модернизацию вносят залпы петард, но и они изобретены в Китае задолго до Бертольда Шварца (изобретателя пороха по второму разу).

И вот 24 февраля наступил тибетский Новый год — Ласар. Непал обогнал Россию по количеству Новых годов: здесь есть еще непальский и шерпский — вместе с европейским будет четыре, а у нас всего два — Новый и старый. Танцы закончились, но начались праздничные приемы и угощения во всех монастырях. Автору посчастливилось побывать на таком фуршете в монастыре Калгари, стоящем невысокой горе над Катманду. Понятно, что в Непале высокой горой может считаться только восьмитысячник, однако подняться на километр для московского жителя — это тоже высоко.





Непальский Билл Гейтс из Одессы

Хватит об экзотике. Хотя компьютерно-провайдерская фирма «Эверестнет» (чувствуете, какое название) тоже экзотика. Руководит ею господин Манахара, закончивший Одесский институт связи и в силу этого прекрасно говорящий по-русски. В настоящее время его фирма, занимающая трехэтажный офис в центре Катманду, специализирована как провайдер. Она обслуживает более 600 абонентов по средней стоимости услуг 0,25 доллара в час (unlimited стоит всего 10 долларов в месяц). Но дальнейшие его планы поистине королевские (а как иначе может быть в Королевстве Непал) – стать монополистом непальского софта, для чего экспортировать русских программистов и заручиться поддержкой корпорации «Майкрософт». Другой проект – продвижение цифровой фотографии, о которой в Непале пока мало что известно. В общем, кто хочет пожить в Непале и подтвердить высокий рейтинг российских программистов, пишите господину Манахаре по-английски, а там видно будет (по-русски он тоже понимает, но что делать в Непале программисту, не владеющему английским). Один простой пример, разведанный автором, – тибетские тексты сегодня набираются и воспроизводятся в Непале DOS'овской программой Corel Word Perfect – разве это не вызов вашим способностям? Мол, многие пробовали, но на MS Word этого сделать нельзя. А там еще непальская локализация и куча нереализованных проектов лежат, как на «блюдечке с голубой каемочкой». Можно прославиться не меньше, чем Святослав Рерих.

Вот и все. Остался только обратный перелет из Катманду в Москву, занимающий вместе с промежуточной посадкой в Шарджи 12 часов, но это уже мелочи жизни.

«Кланяйся и благодари, благодари и кланяйся»

Такая инструкция содержалась в шуточном наставлении по подготовке и защите диссертации. Защита диссертации не идет ни в какое сравнение с теми трудностями, которые пришлось пережить и преодолеть автору, поэтому он с большим удовольствием выполняет свой долг. Так, без финансовой поддержки и предоставления компаниями «Олимпус-Европа» и «Алион» цифровой фотокамеры Olympus C990Zoom описанная экспедиция никогда бы не состоялась, за что им большое спасибо. Все фотографии выполнены указанной камерой.

Обязан выразить отеческую благодарность своей дочери – Надежде Беркенгейм, сопровождавшей автора на всех дорогах Индии и Непала и несшей еще большие тяготы в преодолении препятствий и организации интервью и аудиенций, а главное, знавшей, на что и когда нужно смотреть.

В общем, всем благодарен, и в первую очередь счастливой судьбе, не бросившей автора на полдороге его хождения за три моря – 11000 км воздухом и 2500 км по земле. ■

Колеса мантры

Жесткий диск как атрибут буддизма

Основное изобретение цивилизации — колесо — издавна использовалось в Тибете особым образом. В колесе буддист видит всегда нечто большее, чем приспособление для передвижения в пространстве. Колесо — духовный символ.



Тибетское «молитвенное колесо» («колесо Мани») — рулон тонкой бумаги, на котором написана главная буддийская мантра (в европейской терминологии — молитва) «Ом Мани Падме Хум». Бумага намотана вокруг оси в защитном контейнере и раскручивается вокруг этой оси. Буддисты в Непале и Тибете верят, что, произнося мантру, они привлекают к себе благосклонное внимание Ченрези, воплощения сострадания. Чтение этой мантры доступно каждому верующему — неважно, есть ли у него духовный учитель, получил ли он посвящение или нет.

Существует множество типов духовных колес, но наиболее распространены маленькие ручные колеса или мельницы. Тибетцы крутят их часами. Существуют и большие колеса, размер которых — несколько метров в высоту и один или два метра в диаметре. Они содержат миллионы копий мантры. Такие колеса стоят вдоль дорог, у часовен. Их раскручивают прохожие, путники, путешественники...

Безгранично количество видов и типов тибетских духовных колес! Есть духовные колеса, которые крутит ветер, стекающий с высоких гор, есть другие, которые раскручиваются струями водопадов или горячим воздухом от печи.

В эпоху компьютеров и с распространением буддизма в странах Европы и Америки появились новые виды «молитвенных колес». Его Святейшество Далай-лама сказал однажды, что мантра, крутящаяся в вашем компьютере, работает так же, как и в молитвенном колесе. Жесткий диск компьютера делает сотни тысяч оборотов в час, и каждый, кто хочет, без особых усилий может превратить его в молитвенное колесо, разместив на нем копии мантры. Причем совсем не обязательно, чтобы в таком современном молитвенном колесе крутились именно молитвы Тибета. Это могут быть ваши молитвы на вашем языке.

Вы можете усилить действие мантры, удалив из компьютера разный мусор и разместив на жестком диске духовные тексты. В результате количество благословения, раскручиваемого со скоростью 7200 оборотов в минуту и незримым потоком идущего в мир, увеличится.

Скринсейвер с «молитвенным колесом» можно скачать вот отсюда: ftp://ftp.unina.it. ■

РЕТРИТ

АЛЕКСАНДР БЕРКЕНГЕЙМ

Retreat (англ.) — отступление, уединение, убежище, приют, пристанище, психиатрическая больница.

Настоящим извещаю Вас, что Его Святейшество Далай-лама в январе-феврале сего года будет находиться в ретрите, и никакая аудиенция с Ним не представляется возможной.

Из письма личного секретаря Его Святейшества Далай-ламы

Вместо предисловия

Находясь в здравом рассудке, автор не имеет ни смелости, ни образования излагать собственные суждения о буддизме; его задача — пересказать, что он слышал и видел во время аудиенций с живыми носителями Учения и бесед с их учениками, продолжающими овладевать буддийской философией на протяжении пяти и более лет. По необыкновенному везению все беседы происходили в неформальной обстановке, разительно отличающейся от стандартного интервью, поэтому приводится по возможности связное изложение затронутых вопросов. Помимо этого добавлены комментарии, почерпнутые автором из лекций по практике буддизма и CD-ROM «Тысяча книг мудрости», выпущенного компьютерным классом при резиденции Его Святейшества Далай-ламы.

Аудиенция у Его Святейшества Римпачи Девятого Богдо–Гэгэн Халха Джебзун–Дамба

В буддизме административная иерархия значит немного. Стержень взаимоотношений служителей буддизма — духовность, основанная на отношении Учитель — ученик. Но и Учитель, и ученик постоянно стремятся творить добро не только по отношению друг к другу, но и ко всему окружающему миру. В качестве такого элемента окружающего мира ваш покорный слуга и был принят Его Святейшеством Римпачи по просьбе его ученика Андрея. Еще одна ученица Его Святейшества — Ирина впустила автора в весьма скромный трехэтажный дом, в котором Его Святейшество занимает всего две комнаты — остальное помещение отдано под общежитие монахов, учеников и небольшой храм. Традиция требует, чтобы любой гость был напоен чаем и символическим угощением (несимволическим по желанию, но от традиционного угощения



отказываться нельзя). Деликатность Его Святейшества проявилась даже в таком простом деле, и автору вместо солоноватого тибетского чая с молоком был подан сок. Очень старый и очень добрый человек был так искренне обрадован гостю из Москвы, как будто эта встреча была мечтой его жизни. Это первый и, может быть, самый важный урок буддизма. Его Святейшеству, пожилому и очень занятому своими учениками, школой буддизма и руководством рядом монастырей человеку, который день назад не подозревал о существовании и корреспондента, и самого журнала «Домашний компьютер», было по-настоящему приятно, что он может сделать доброе дело, поговорив с автором, раз уж это так автору нужно... но и никому другому Его Святейшество тоже бы не отказал.

Во время пребывания автора в Дарамсале к буддийским монахам обратилась «группа товарищей» с просьбой вызвать дождь для полива полей. Заказанные молитвы и ритуалы были исполнены, и на следующий день пошел дождь

Для начала Его Святейшество поинтересовался, какой религии придерживается автор, чтобы случайно не оскорбить его чувств верующего. Узнав, что, в силу материалистического воспитания, автор не придерживается никакой конкретной религии, Его Святейшество отметил, что буддизм не приемлет религиозной розни, равно как и не выделяет атеистов как «неверных», «гоев», «язычников» и так далее. Если человек творит добро и избегает дурных поступков, то тем самым он увеличивает ценность своей жизни и в будущих воплощениях сможет достичь еще больших высот познания и доброты, а это неизбежно приведет его к философии буддизма. Буддизм также близок материализму и расширяет его границы, признавая материальными миры духов, божеств и других потусторонних сил, никак не влияющих на основной материалистический мир. Для примера, мир голодных духов предназначен для пребывания там, в последующей жизни, обжор, которые вместо творения добрых дел только и знали, что непрерывно есть.

Жизненный путь Его Святейшества весьма типичен для всех изгнанников из Тибета. До захвата Тибета Китаем он, как положено, проходил обучение в монастырях, потом бегство и тяжелая жизнь беженца в Индии. Наконец в 1991 году он был приглашен Его Святейшеством Далай-ламой для временного проживания в Резиденции. По своим заслугам он является третьей величиной в буддийском мире после Далай-ламы и Панчен-эрдэни, но, как уже говорилось, в буддизме положение на иерархической лестнице мало что значит, утверждаться можно только свершением добрых дел. В 1997 году Его Святейшество совершил поездку по буддийским регионам России — Бурятии, Калмыкии и Туве, духовным наставником которых он является.

Аудиенция у личного секретаря Его Святейшества Далай-ламы господина Тенцина Гейче Тетонга

Будда описал 84 000 омрачений рассудка человека, препятствующих творить добро. Одно из них охватило автора, когда он через русскоговорящего студента (читай — ученика) Его Святейшества Далай-ламы обратился с просьбой о встрече для вручения сувениров Его Святейшеству и получил ответ, что такая встреча, видимо, возможна, но точную дату ее пока определить трудно. Омрачение состояло в том, что автор, умудренный опытом советского, а затем российского бюрократизма, понял такой ответ как вежливый отказ. А поняв, начал потихоньку, ни на что не надеясь, собираться в обратный путь. И был посрамлен практикой и философией буддизма. Ответ личного секретаря был не отговоркой, а действительно следствием большой занятости, и все же он нашел время для встречи с автором.



Главное не в самой аудиенции, а в смысле беседы с личным секретарем Его Святейшества Далай-ламы. Буддизм — это не религия, а Учение о том, как творить добро. Много добра не бывает, особенно в наше неспокойное время, и каждое доброе дело распространяет вокруг себя круги доброты. Доброта каждого складывается и улучшает общественную карму, т.е. духовный климат страны и всей планеты, что в свою очередь приближает мир к «земному раю». В сегодняшнем мире буддизм как нельзя более современен, несмотря на свою 2500-летнюю историю. Ему давно открыты такие понятия, как релятивизм, субъективность (читай — виртуальность) восприятия мира и относительность всех знаний. Вера в инкарнацию сознания (наличие души не признается буддизмом — исключи-

Животрепещущий для автора вопрос: «А может ли верующий в ретрите пользоваться компьютером?» — сначала озадачивает ламу...

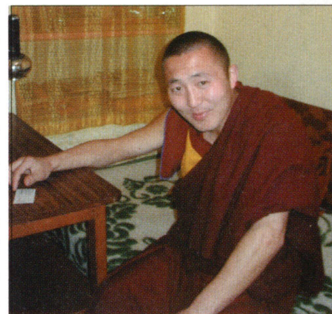
тельно сознание) является лишь дополнительной мотивацией добрых дел. Формулируется она так: раз уж тебе в настоящей жизни выпало счастье родиться человеком, то не упускай его. Человек может сделать значительно больше добра, чем коза или курица, а значит, твой шанс повториться в следующей инкарнации опять человеком очень высок — надо только использовать каждое мгновение для добрых дел. Но делать их (мы-то знаем по собственному опыту) ох как непросто. Злоба, зависть, равнодушие постоянно мешают этому. Все это — негативные чувства, названные Буддой омрачениями. Для борьбы с ними требуются высокая духовная зрелость и чистота сознания, ибо как наставлять учеников в доброте, если сам в душе не добр? Сам Будда, очистившись от 84 000 видов омрачения, перешел в другой мир, завещав свое повторение в каждом новом Далай-ламе.

Буддизм, как учение, не обожествляет ни Будду, ни Далай-ламу. Наоборот, они считаются «самыми человечными из людей» по доброте и мудрости. Они — верховные учителя всех буддистов. Далее идут римпаче — руководители различных школ буддизма и настоятели монастырей, за ними просто ламы — гуру и наставники простых монахов, верующих (и не верующих тоже). Все они, начиная с Далай-ламы, должны регулярно находиться в ретрите — затворничестве с целью усмирения духа, борьбы с омрачениями, очищения собственного сознания. Буддизм не признает божественного начала в устройстве мира — поэтому, находясь в ретрите, некому молиться, опора только на собственные духовные силы и на наставления, написанные предшествующими мудрыми Учителями. И все это не ради абстрактной цели спасения души, а исключительно для того, чтобы чище и лучше творить добро, исключить малейшую тень сомнения в избранном пути. Как учение, буддизм полностью отвергает насилие, но не исключает возможность противостояния ему, в случаях, когда непротивление злу может причинить значительно большее зло. Пребывание в ретрите и изучение буддийской философии и нужны для того, чтобы не встать в позу непогрешимости, а сердцем и умом оценить совет или поступок, действительно приводящий к увеличению мировой доброты.

Бросаю клич: кто из российских или зарубежных спонсоров хочет помочь в деле создания первого компьютеризированного ретритного центра?

Беседа с Буддой
(ударение на последнем слоге)

Этот тезка основоположника буддизма — простой российский парень из Бурятии, где до поступления в дацан (буддийский монастырь) он жил рядовой жизнью. А теперь, проучившись пять из семи лет в различных буддийских университетах Индии, удостоился чести сделаться учеником самого Его Святейшества Далай-ламы. И это по его просьбе автор получил аудиенцию личного секретаря Его Святейшества. Живет Будда необыкновенно скромно (как монах) в маленькой келье, но уже сумел овладеть искусством творить добро. Давайте переведем его поступок на привычные российские мерки: можете ли вы представить, что слушатель академии Генерального штаба по вашей просьбе обратится к начальнику Генерального штаба или министру обороны с просьбой принять человека, которого он сам узнал минуту назад? Не за взятку, не по блату, а просто потому, что он может это сделать, а отказавшись, упустит свой шанс сделать добро.



После всех аудиенций автору доставило огромное удовольствие побеседовать с Буддой. Вот содержание этой беседы. Буддизм нельзя называть религией в полном смысле такого понятия, т.к. он не только не основан на слепой вере, а, наоборот, требует подвергать сомнению любые собственные догматы. И это не ересь, а осознанное стремление к совершенству Учения. Цитирую: «Если некто владеет куском желтого металла и верит, что это золото, то вернее ему обратиться к специалистам и проверить, так ли это на самом деле. Вместо слепой (и, может быть, необоснованной) веры он получит достоверное знание о том, чем обладает». На этом принципе строится обучение философии буддизма, что реализуется во время ежедневных дебатов, на которых от учеников требуют высказывать самые дерзкие ереси и уметь их логически опровергать, т.е. поочередно выступать то в роли сомневающегося в буддизме, то в роли эксперта, обосновывающего логическую стройность Учения.

Как и образование в России, буддизм делится на три школы — начальную, среднюю и высшую. Начальная — для простых верующих, готовых творить добро и соблюдать ритуалы. Средняя — для верующих, стремящихся постичь дух и философию буддизма, уметь отвечать самому себе и другим на сложные вопросы и знать причинно-следственные связи явлений во Вселенной. Наконец, высшая — диапазон которой ничем не ограничен, — сотворение чуда, наставничество, творение добра в огромных размерах. Это доступно не многим, и эта часть наследия буддизма исключительно «для служебного пользования», ибо нельзя давать такое оружие в неподготовленные руки.

Лама Ран Риг Дордже

Невозможно в статье иерархически структурировать проведенные интервью, настолько каждый из собеседников интересен и уникален. Вот простой (так и хочется сказать «советский») лама Ран Риг Дордже, но за ним цепь его вели-

ких предков, передавших ему посредством инкарнации свою мудрость и умение практиковать. «Практика» — так называется духовная сторона жизни буддиста, подразумевающая творение добра, наставления, благословения, изучение священных текстов, пребывание в ретрите. Как частный и особо не выделяемый вид практики, обозначено творение чудес — ну, надо кого-нибудь убедить, тогда из необходимости приходится сотворить чудо, жалко, что ли. Ничего особенно выдающегося в этом нет, чудо — оно и есть чудо — обычное природное явление вроде грозы или землетрясения. В частности, во время пребывания автора в Дарамсале к буддийским монахам обратилась «группа товарищей» с просьбой вызвать дождь для полива полей. Заказанные молитвы и ритуалы были исполнены, и на следующий день пошел дождь. Видите, как все просто. На этом деле автор «поимел» возможность сфотографировать радугу над Дарамсалой, т.е. тоже приобщился.

Лама проживает в скромном доме, но является наставником одного ретритного центра и строит на свои средства второй, в которых его ученики приобщаются к теории и практике буддизма. Рядом с алтарем домашний компьютер, и сразу и буддизм, и сам лама становятся ближе и роднее. Животрепещущий для автора вопрос: «А может ли верующий в ретрите пользоваться компьютером?» — сначала озадачивает ламу — ведь в компьютере игры и другие развлечения, несовместимые с пребыванием в ретрите. Но в ходе беседы мнение ламы диаметрально меняется — игры и развлечения из компьютера можно убрать, а на их место установить библиотеку буддийских книг, связать все компьютеры с сервером и контролировать успехи или неудачи каждого затворника, не вступая с ним в живой контакт (такой контакт нежелателен во время пребывания в ретрите). Плюс можно пользоваться e-mail для отправки коротких весточек родным и знакомым, опять же не нарушая обетов. Прямо на глазах лама из скептика превратился в энтузиаста компьютеризированного ретритного центра и заявил, что будет рад реализовать данный проект в своих учебных заведениях. Бросаю клич: кто из российских или зарубежных спонсоров хочет помочь в деле создания первого компьютеризированного ретритного центра? Помните, что, помогая творить добро, вы становитесь участником всемирного процесса искоренения зла, а уменьшение мирового зла, в первую очередь, сделает вашу собственную жизнь лучше и радостней. Тут даже благотворительности нет никакой — нормальная прибыльная инвестиция, не говоря о рекламе.



Русский лама Олег

Стать ламой не просто, а очень просто. Нужно выучить тибетский язык, приехать в Непал или Индию, проучиться пару лет в монастыре, а потом уйти на три года в ретрит (можно и на более долгий срок, но три года минимум, для того, кто хочет стать ламой). Еще нужен обет воздержания от курения, алкоголя и прекрасного пола. Любой обет и сам ретрит можно снять в любой момент, никто за это не осудит, но квалификации ламы тогда уж не видать, как своих ушей. Внешне выглядит это так: человек запирается в комнате и три года сидит там, в «гордом одиночестве». Еда и все прочее попадает внутрь через шлюз без визуального контакта и, тем более, разговора с находящимся в ретрите. Глубокой ночью и изредка можно погулять возле места «заточения», при условии, что никого не встретишь. Есть два «изъятия» — раз в две недели можно повидаться с родственниками на пять-десять минут, да время от времени передавать и получать маленькие записочки для отправки по электронной почте. Остальное время изучать наследие, молиться, медитировать, изгонять из сознания омрачения (которых, как помните, 84 000 штук). Тогда через три года вы получаете полосатый шарф ламы и моральное право учить и воспитывать своих учеников. Именно моральное право, так как юридического (вроде диплома врача) нет и быть в буддизме не может (объявите себя ламой хоть сейчас, но другие ламы охарактеризуют вас как ряженого, а кому нужен ряженый «учитель», и чему он может научить?).



В ретрит ламу Олега будет сопровождать ноутбук, подключенный к телефону...

Лама Олег все это уже проделал и теперь пользуется заслуженным авторитетом у верующих и духовных наставников. Однако практика буддизма не позволяет почивать на лаврах — как уже говорилось, добрых дел не бывает слишком много, поэтому вера в добро зовет его вновь наращивать свои духовные силы в новом ретрите. Но теперь он не будет одинок — в ретрит ламу Олега будет сопровождать ноутбук, подключенный к телефону, — решение, принятое им не без участия автора.

Надя

Простая российская буддистка и по совместительству родная дочь автора.

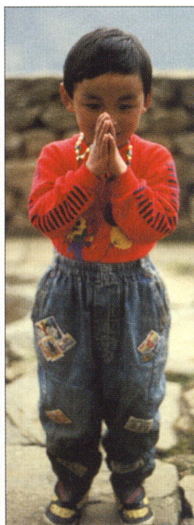
Впала в буддизм через обожание БГ (Бориса Гребенщикова), который сам «побаловался» буддизмом и бросил, а Надя миновала, как говорят военные летчики, «точку возврата». Четыре раза ездила в Индию и Непал, каждый раз все с большей неохо-



той возвращаясь на родину. Имеет собственного ламу и дружит со всеми русскоговорящими буддистами всех стран и народов, а также знакома с большинством тибетцев. По крайней мере, приятельски общается с каждым вторым в Дарамсале и Катманду. В ретрите пока не была, а остальные обряды буддизма соблюдает. Имеет личный алтарь с портретом Его Святейшества Далай-ламы и все такое. Выучила тибетский язык, хинди и слегка английский (раньше такой английский назывался «basic или pigeon English», но в Индии и Непале ее понимают лучше, чем ее отца, пытающегося строить правильные грамматические конструкции с Past Perfect Tense). Довольна жизнью и находится в гармонии с окружающим миром. Многое разъяснила и проверила рукопись статьи на наличие безграмотных с точки зрения буддизма заявлений.

Спасите Тибет
(послесловие автора)

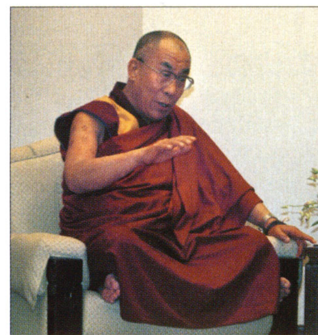
Из вышесказанного ясно, что ни из одного тибетского монаха, в отличие от семинариста И. Джугашвили, не может произрасти новый Сталин — нравственный закон буддизма этого не допустит. А мировой порядок и мировое сообщество легко согласились с оккупацией Тибета КНР. С Гитлером хотя бы был «Мюнхенский сговор», а тут «внутреннее дело» борьбы с религиозными пережитками в сознании трудящихся. В результате руководитель самого гуманного Учения и глава Тибета более сорока лет находится в изгнании. В Тибете нет нефти, урана, благоприятного для земледелия климата, и все-таки Китай его захватил, пытаясь поставить небольшой независимый народ на колени. Из этого ничего не вышло — значительная часть тибетцев эмигрировала в Индию и Непал, где проживает на правах беженцев, оставшиеся сохраняют верность своему верховному руководителю Его Святейшеству Далай-ламе, за что и подвергаются жесточайшим преследованиям на своей родине. Конечно, кое-что здесь напоминает российскую действительность, однако видно резкое различие в методах ваххабизма и буддизма — государственной религии Тибета. У буддизма — только обращение к мировому общественному мнению, только ненасильственные действия по восстановлению справедливости в общечеловеческом смысле и в рамках международного права. Ненасильственные действия легко и удобно «не замечать», что и делается по принципу «моя хата с краю». Одна Индийская республика, несмотря на большое число собственных проблем, оказывает посильную помощь Его Святейшеству Далай-ламе и гражданам Тибета, остальные государства предпочитают не портить отношения с «динамично развивающимся и вступившим на путь либерализации экономики» Китаем. Вот в югославскую проблему Косово можно и нужно вмешаться, а насчет Тибета — увольте.



К счастью, кроме государств есть простые люди доброй воли и непростые руководители бизнеса с той же доброй волей. Они по мере своих сил и возможностей помогают спасти буддизм и тибетский народ от последствий геноцида. В ожидании, когда нормы международного права, наконец, будут приведены в соответствие с действительностью, спасение Тибета находится в наших с вами руках. Без лишней патетики хочу обратиться к читателям нашего журнала. За исключением резиденции Его Святейшества Далай-ламы, остальные буддийские монастыри и учебные центры плохо оснащены компьютерной техникой и средствами связи, а e-mail в подавляющем большинстве случаев — единственный вид связи. Помогите им, чем можете — это зачтется вам в текущей жизни и в последующих инкарнациях. ОМ МАНИ ПАДМЕ ХУМ.

Послание Его Святейшества Далай–ламы XIV «Драгоценная человеческая жизнь»

Просыпаясь ежедневно, думайте, сегодня мне повезло проснуться, я жив, я обладаю драгоценной человеческой жизнью, я не буду тратить ее попусту, я буду упорно совершенствоваться, чтобы открыть свое сердце другим, достичь просветления во благо всем живущим, я буду благожелателен ко всем, не буду злым и не буду плохо думать о других, я собираюсь изо всех своих сил послужить другим.



■

КАМЕРА НА УХАБАХ

АЛЕКСАНДР БЕРКЕНГЕЙМ

Два скрипача возвращаются в СССР с международного конкурса. Один занял второе место, другой 19-е. Первый расстраивается: «Если бы я занял первое место, то мне дали бы скрипку Страдивари». Второй его утешает: «А если бы я занял 15-е, то мне дали бы пистолет Дзержинского».
Анекдот

Olympus Camedia C990Zoom



Автор взял фотокамеру Olympus Camedia C990 Zoom для съемки таких красот и такой экзотики Индии и Непала, что и пересказать нельзя. Только видеть и регистрировать. Сомнений было много — не сломать и не разбить камеру, далее — сохранить отснятые кадры, затем извечные вопросы разрешения и кратности трансфокации — ведь на такие съемки надо выезжать с большим кофром, набитым «телевиками» и «рыбьими глазами», софитами и штативами, да еще с помощником и раздвижной стремянкой. Однако цель экспедиции и тестирования была иная — проверить, чего может добиться ординарный фотолюбитель-турист, снаряженный любительской камерой с расширенными возможностями. Подкупала также возможность съемки видео на той же самой фотокамере.

Начинать придется с такой далекой от цветной фотографии характеристики, как виброустойчивость. На каждом ухабе 2500-километрового путешествия, отрывавшем автора на полметра от сидения, он мысленно прощался с работоспособностью камеры, и напрасно — после тысячи таких ухабов камера продолжала работать как ни в чем не бывало. Вспоминается крылатая фраза Владимира Маяковского: «Гвозди бы делать из этих людей»; так и тут — из такой камеры можно делать гвозди, забивать ею гвозди (не пробовал и не советую), посылать в космос, и ничего ей не сделается. Для туриста такая характеристика зачастую важнее разрешающей способности — ведь если камера не работает, то ее разрешение уже не имеет значения.

Вторая важная походная характеристика — энергопотребление — тоже достойна всяческих похвал. Всего две перезарядки NiMH-аккумуляторов емкостью 1500 мА/ч хватило, чтобы снять порядка 200 кадров 1600x1200 и пару минут видеоклипов, а также перегрузить все это богатство в ноутбук. Для чистоты эксперимента необходимо отметить, что вспышка использовалась очень редко (только в помещениях) и наводка велась преимущественно по оптическому видоискателю, однако каждый снятый кадр просматривался на ЖК-дисплее, что относится как к неподвижным, так и к видеоизображениям, а аппарат закрывался чуть ли не после каждого кадра (т.е. включался двигатель подачи объектива). Поскольку автор не ставил себе цель разрядить аккумуляторы полностью, то их ресурс для данной камеры фактически еще больше. Энергопотребление немаловажно в походных условиях, т.к. разрядка аккумуляторов прекращает работу аппарата, и, следовательно, его разрешение перестает быть существенной характеристикой.

Однако пора заняться этим самым разрешением. Как и у всех двухмегапиксельных фотокамер, разрешение C990Z составляет 1600x1200. Цифровой и оптический зум в 7,5 раза увеличивают разрешение, т.е. возможность регистрации мелких или удаленных объектов. Это означает, что в тех местах, где пропасть мешала приблизиться к объекту на нужное расстояние, объектив увеличивал

размер изображения на матрице ПЗС, тем самым на каждую деталь объекта съемки приходилось больше пикселов. Другой путь повышения разрешения при ландшафтных съемках — использование панорамного режима, т.е. автоматическое соединение нескольких кадров в один.

Второй принципиальный вопрос — хранение снимков в камере в походных условиях и при репортажных съемках — также очень важен. К примеру, вы бездумно «нащелкали» фотографий на всю «длину» карты памяти, и вдруг уникальный кадр, которого больше-то и за всю жизнь не увидеть. Бежать перегружать снимки в компьютер — поздно, стирать уже имеющиеся — жалко. Поэтому пришлось применять самый экономный режим сжатия снимков, при котором на 16-мегабайтную смарт-карту помещался 31 снимок по 290–450 Кбайт, а на 8-мегабайтную — только 17 снимков. И это если не снимать видео: там расход памяти огромен — те же 16 мегабайт за две минуты съемки «видеоряда» форматом 320x240. В наличии были всего две карты: 16 и 8 Мбайт, а для полного счастья хотелось иметь упоминавшийся в прошлом выпуске «Фотостудии» спичечный коробок, наполненный такими картами, — тогда можно было бы снимать в несжатом формате TIFF по 8–10 мегабайт на кадр и на видеосъемках не экономить. Тем не менее Olympus C990Z дает возможность еще больше экономить при съемке так называемых «бизнес-фотографий» в формате 640x480, тогда их помещается в памяти в пять раз больше, но печатать с них можно лишь маленькие фотки 10x7 см.

Очень перспективная черта Olympus C990Z — возможность видеосъемки. Пока еще видеосъемка не дотягивает по качеству до стандартной видеокамеры, но сам факт поразителен. Если вдуматься, то не так уж много времени осталось до появления полноценной видеокамеры без движущихся частей и видеопленки, или полного слияния в одно устройство профессионального цифрового фотоаппарата и профессиональной видеокамеры в одной небольшой коробочке. Несмотря на «игрушечный формат» записи, внутри самого фотоаппарата имеются все функции просмотра и монтажа видеоизображения — запись можно просмотреть в движении или в старт-стопном режиме на ЖК-дисплее, а также «вырезать» начальные и конечные кадры (где обычно мало что происходит). Новое изображение можно записать поверх старого, а можно и отдельно. Жаль только, что звук надо записывать на отдельном магнитофоне, но более дорогие модели ЦФА «Олимпус» пишут звук «внутри себя». Давайте еще пофантазируем — пройдет пяток лет, и турист будет путешествовать с одной коробочкой, в которой и фотоаппарат, и видеокамера, и MP3-плейер, и телевизор, и радиоприемник, и сотовый телефон, и карманный компьютер.

Кое-что об эргономических свойствах Olympus C990Z, также немаловажных в походных условиях. Включение и выключение аппарата производится сдвигом шторки («калитки»), скрывающей объектив и оптический видоискатель. Значит, не нужно думать, включен аппарат или нет в начале съемки: открыл шторку, объектив выдвинулся — можно снимать. Если же в видоискателе темно, то шторка закрыта — надо открыть. Аналогично, убирая аппарат, надо закрыть шторку, т.е. выключить его. Так же работает и вспышка под откидной крышечкой: откинул крышку — вспышка работает, закрыл — съемка идет при естественном освещении. И тут — при съемке в помещении вспышка не проблеснула — значит, ее крышка закрыта — надо стереть предыдущий кадр и переснять. Очень освобождает голову, занятую поиском нужного ракурса. Джойстик управления зумом также весьма удобно находится под пальцем, нажимающим на спуск затвора, поэтому нет нужды вслепую шарить по камере в его поисках. Этот же джойстик при просмотре кадра на дисплее позволяет трехкратно увеличить изображение, а четыре кнопки курсора рядом с дисплеем позволяют «бродить» вдоль и поперек такого увеличенного кадра. Все остальные «заказы» делаются с помощью кнопки «меню», открывающей «богатый» список изменяемых параметров. К стыду своему, автор этой кнопкой практически не пользовался, за исключением выбора режимов видеосъемки, полностью доверяя алгоритмам компании «Олимпус», обозначенным словом «Auto», и даже готов объяснить почему. В большом разнообразии настроечных параметров некоторые из них действуют только на данный кадр, другие — только на время данной сессии работы аппарата, третьи — навечно фиксируются в памяти вплоть до следующей переустановки. Разучить их «время жизни» и по-



Основные технические характеристики

Приемный элемент: ПЗС-матрица, 2 110 000 пикселов
Форматы записи на 8-мегабайтную смарт-карту памяти (входит в комплект):
1600x1200 TIFF — 1 кадр
1600x1200 JPEG — 5–16 кадров (в зависимости от степени сжатия)
640x480 JPEG — 32 кадра (повышенное качество)
640x480 JPEG — 82 кадра (стандартное качество)
видео 320x240, 15 кадров/с — 60 секунд
Баланс белого: «авто», солнечный свет, низкая облачность, лампа накаливания, флуоресцентное освещение
Объектив: Olympus 5,4–16,2 мм (соответствует фокусному расстоянию 35–105 мм для 35-мм пленочного аппарата), F 2,8–4,4
Затвор механический — 1/1000 с, автоматический (ручная установка выдержки не поддерживается)
Экспонометр — с замером через объектив (TTL) два режима: средневзвешенный замер по площади ПЗС и точечный. Ручная коррекция экспозиции от 0,5 до 2 значений диафрагмы
Виды съемки: отдельный кадр — 3x оптический зум, 2,5x цифровой, макросъемка, панорама (с автоматическим совмещением отдельных кадров и выбором направления панорамирования), съемка «очередью» 1,7 кадра/с, видеосъемка.
Расстояние до объекта съемки (система автофокусировки):
нормальный режим от 0,8 м до бесконечности
макросъемка от 12 см до 80 см
Видоискатели:
оптический диоптированный с маркерами наводки на резкость и коррекции освещенности фона;
жидкокристаллический, 45-мм диагональ, 61 000 пикселов, с индикацией даты/времени, числа кадров, степени разрядки батарей, меню управления режимами и т.д. Просмотр снятых кадров с трехкратным увеличением, просмотр видео, монтаж видео
Вспышка: автовключение, коррекция эффекта «красных глаз», заполняющий свет, медленная синхронизация. Диапазон от 0,2 до 4 метров
Разъемы:
RS-232 для подключения к компьютеру (COM-порт), стандартный видеовыход (кабели входят в комплект), внешний источник питания (подзарядка аккумуляторов внутри аппарата не поддерживается)
Вес: 270 г без батарей
Габариты: 127x65,5x53 мм
Дополнительные принадлежности:
смарт-карты на 16 Мбайт (26 у.е.), 32 Мбайт (57 у.е.), 64 Мбайт (100 у.е.); сетевой адаптер, адаптер для ввода фотографий в компьютер непосредственно с карты памяти, сублимационные фотопринтеры
Цена (без доп. принадлежностей): 470 у.е.

мнить, «что, где, когда», — дело студийного фотографа, имеющего возможность неограниченной пересъемки, если не «попал» с первого раза. А когда кадр «уходит» навсегда, то лучшее — враг хорошего: некогда думать, что там, в аппарате, было выставлено во время последней съемки, и в каком режиме он «проснется» сейчас. Отсюда и «Auto», которое, правда, несколько раз подвело. Например, режим определения экспозиции может быть установлен двух видов: средневзвешенный (default) и точечный (замер по детали в перекрестье видоискателя). Кроме того, можно насильственно заставить аппарат брать экспозицию на 0,5–2 значения диафрагмы больше или меньше, чем по замеру. Средневзвешенный метод дает отличные результаты при съемке такой же средневзвешенной по яркости картинки, но снимаемые автором танцы лам происходили на фоне отлично побеленной стены монастыря, и поэтому средневзвешенная экспозиция оставила их лица в глубокой тени, не на всех кадрах поддающейся дальнейшей коррекции. С другой стороны, если бы автор начал в это время эксперименты по переключению режимов съемки, то, может быть, и этих фотографий не было. Неплохо добавить режим «Auto» и на яркость дисплея, т.е. завести обратную связь от его освещенности, так как, «из солнца в тень перелетая», надоедает постоянно ее корректировать.

Второй составляющей Olympus C990Z является его программное обеспечение Master 2.0, устанавливаемое на «периферийный» компьютер. От предыдущей версии Master 1.2 его отличает умение работать с видео и звуком. Для этого на этикетках, получаемых из видеоклипов, имеется значок в виде кинокамеры, и щелчок мыши не просто открывает выбранный кадр, а запускает его демонстрацию на собственном видеопроигрывателе. Далее к нему можно «намертво» прикрепить звуковой файл, и тогда демонстрация идет со звуком. В составе ПО имеется также популярный проигрыватель Quick Time, позволяющий смотреть .mov-файлы с разным увеличением. Растянутое на полный экран 15-дюймового монитора, видео все равно смотрится неплохо, так как глаз не успевает приглядеться к заметной в статике пиксельной структуре изображения. Для неподвижных изображений Master 2.0 предоставляет практически полные возможности коррекции фотографий по яркости, контрасту, цветовому тону и т.д. Одна исключительно интересная опция под названием Instant Fix — любую фотографию она «вытягивает» вдоль полного диапазона яркостей, т.е. находит самый яркий участок фотографии и считает его абсолютно белым (R=255, G=255, B=255), а затем — самый темный и принимает его за абсолютно черный (R=0, G=0, B=0), и все остальные цвета пересчитывает пропорционально этим опорным точкам. Блеклые изображения, снятые в пасмурный день, сразу становятся ярче и сочнее.

Подведем итоги. Цифровой аппарат Olympus C990Z является мощным средством для пополнения семейного фотоархива, надежен и неприхотлив. Постепенно прикупая к нему дополнительную память (а она регулярно дешевеет), можно с его помощью создавать и видеотеку своей жизни из все более увеличивающихся по продолжительности видеоклипов. В этом смысле он полностью заменяет широко распространенные раньше 8-миллиметровые кинокамеры (в них, кстати, тоже не было звука).

С таким аппаратом не стыдно пробоваться и на роль профессионального фотографа, т.е. снимать не только тещу и первые шаги своего ребенка, но и искать художественную натуру, создавая шедевры фотоискусства. Для этого в него заложено много возможностей, позволяющих добиться выразительности кадра.

В любом случае, покупая Olympus C990Z, вы приобретаете возможность снимать бесконечное число красочных цветных фотографий хорошего разрешения и такое же число видеозарисовок. Все это, за исключением самого аппарата, абсолютно бесплатно и на всю оставшуюся жизнь.

Постскриптум. А вообще так делать нельзя! Полтора года назад автор купил «Олимпус» C340 за 320 у.е., под Новый год опять «Олимпус» C860 за те же 320 у.е., а теперь снова менять придется на C990Z. Технический прогресс неумолим, и у компании «Олимпус», боюсь, он самый беспощадный, отсюда и реминисценции и про Страдивари, и про Дзержинского. ■

КЕНТАВР

Александр Беркенгейм

Слайд-сканер Epson Perfection 1240U



Бо-о-ольшая коробка, одних дисков с программным обеспечением шесть штук – для PC и для «Мака». Сам планшетный сканер и к нему модуль для сканирования прозрачных материалов на просвет. В чем различие простого сканера и слайд-сканера? Первый работает на отражение, т.е. источник света и фотоприемник расположены по одну сторону от образца, а в слайд-сканере свет должен проходить через образец, поэтому источник света и приемник должны располагаться по разные стороны сканируемого образца. Если же поместить слайд в обычный сканер и начать сканировать, то свет дважды пройдет через слайд (сначала от источника до белой крышки, а затем, отразившись от нее, обратно). На экране результат будет такой, как будто два одинаковых слайда сложили вместе, и плотности в каждой точке стали в два раза больше. И это не главная беда, поскольку обычный планшетный сканер предназначен для сканирования на отражение, его динамический диапазон не превышает 2,5 единицы оптической плотности (в фотографии на бумаге более высокие плотности отсутствуют). В пленке, как в негативной, так и в позитивной, плотности могут достигать 3,5–4,0 единиц, и, значит, не воспроизведутся в копии, полученной с помощью планшетного сканера. Такие «мелочи», как рассеянье света, вызывающее падение фактического разрешения, и возрастание шумов фотоприемника при низких значениях освещенности, довершают печальную картину попыток сканирования слайдов на обычном планшетном сканере. Вот почему сканер со слайд-модулем должен отличаться от простого сканера на порядок более высокими характеристиками, а не только наличием рамочек для зарядки пленки.

Конструкцию планшетного сканера описывать не стоит, а слайд-модуль заслуживает детального рассмотрения. Это дополнительная верхняя крышка сканера, на которой закреплен осветитель и есть прорези для установки различных рамочек для слайдов, включая крупноформатные диапозитивы 10x15 сантиметров, которые не всякому слайд-сканеру «по зубам». Рамка с полозками позволяет одновременно вставить четыре 35-мм негатива или слайда. Еще одна важная черта слайд-модуля – отсутствие ограничений на длину пленки – заправляй в него хоть рулон кинопленки. «Хвосты» легко расположатся по обе стороны сканера, и дальше остается только передвигать рамки на новое место. Из модуля тянется кабель, подключаемый в основное «тело», по которому проходят сигналы управления верхним осветителем. Снять или установить слайд-модуль на сканере – дело нескольких секунд.

Конструкцию изучили – пора включать и инсталлировать ПО – именно в таком порядке происходит работа с шиной USB. Включенный в сеть сканер в «горячем виде» подсоединяется к «горячему» компьютеру, следствием чего (не бойтесь) является появление на мониторе таблички с приглашением установить ПО. Автору сильно «повезло» – панель управления сканером TWAIN 5 решила установиться во французском варианте, а может быть, так и задумано – ведь французский – язык искусства. Творить произведения фотоискусства и не знать французского языка – дурной тон. Однако и понимать, что делаешь, тоже нужно. Благодаря Windows ME проблема решается просто – восстановление системы по состоянию на вчерашний день и повторная инсталляция. Тут-то и вскрылась причина франкоязычности драйвера TWAIN 5: подбирая наилучший драйвер, Windows ME сочла таковым французский, а надо было «огласить» весь список драйверов и выбрать английский

(русский в списке не значится).

Приобщение началось со слайд-модуля, который должен был перевести весь архив негативов и слайдов в электронную форму, сохранив его от дальнейших наслоений пыли, царапин, трещин эмульсии и выцветания. Для проведения чернового сканирования надо указать, что будет сканироваться: фото на бумаге, негатив или позитив на прозрачной подложке. Как только выбрана прозрачная подложка, так сразу включается верхний осветитель, заливая всю площадь сканирования ровным белым светом. Осветитель можно включить и с помощью простого выключателя на тыльной стороне слайд-модуля, но он сразу погаснет, как только вы перейдете в режим простого сканирования. Это можно сделать, не отсоединяя слайд-модуль, а просто используя его в качестве своеобразной крышки планшетного сканера. После 30 секунд работы на экране виден весь «пейзаж после битвы» — нижняя сторона крышки и все четыре негатива, но уже конвертированные в позитив. Дальше дело вкуса — сканировать все четыре за один проход или выделить один из них и сканировать по очереди.

Все было проверено на французской панели и особых возражений не вызывало, но после установки английской версии открылись широкие горизонты сканирования прозрачных образцов, как в смысле повышения производительности, так и качества цифровой копии. Для начала: выключатель верхнего осветителя оказался не так прост — если включить его, то сканер не требует прогрева лампы, что экономит секунд 30 на каждом сканировании. Другой источник экономии времени — «запереть на замок» размер и место сканируемого окна — тогда сканируется только данный участок. Все остальные параметры: тип сканируемого материала, разрешение, автоматическое определение экспозиции также можно запомнить в конфигурационном файле под собственным именем и потом только переключать различные конфигурации. Но и Windows ME тоже не переспоришь. При следующем включении компьютера она все же нашла и переставила опять французский драйвер — вот зараза! Упорная, как сам Билл Гейтс.

Творить произведения фотоискусства и не знать французского языка — дурной тон

Дальше придется перейти к теории цветной репродукции, иначе нельзя правильно настроить параметры сканирования. Сканер дает для этого превосходные возможности — надо лишь уметь ими воспользоваться. Первая из них — регулировка гаммы (контраста) под сканируемый материал. Современный негативно-позитивный процесс устроен так, что гамма негатива выбирается в пределах 0,5–0,7 единицы, а контраст позитивной пленки берется в 3,0–3,5 единицы. При печати с негатива на слайд коэффициенты контрастности перемножаются, что дает итоговое изображение с контрастом 1,5. При проекции за счет рассеянья света в объективе диапроектора и на экране видимый контраст приближается к единице, что и требуется для правильной передачи цветов. «Отсюда правило»: сканируя негатив, нужно выставить значение гаммы равным 3,0–3,5 (чтобы моделировать печать на позитивную пленку), а не единице, как при сканировании бумажного отпечатка. По той же самой причине, сканируя позитивный слайд, можно слегка понизить гамму до 0,8–0,9 единицы (в сканере нет экрана). Так как условия обработки пленок отличаются (а они-то и влияют на величину гаммы), то конкретное значение гаммы надо подбирать индивидуально. Более тонкая штучка — регулировка формы кривой воспроизведения. По умолчанию она линейна, а дальше можно корректировать передачу в «тенях», «светах» и на среднем участке, «вытягивая» неудачный кадр. Эти значения и надо запомнить в разных конфигурациях сканера и менять их «оптом» при смене вида сканируемого материала. Для иллюстрации — результаты сканирования негативного кадра, снятого в соборе (разумеется, без вспышки) при недостатке освещенности. На первом рисунке его позитивная копия с гаммой 1,0, а на втором — со значением 3,5. Налицо увеличение числа деталей и более правильная передача тонов.

Борьба за качество старых негативов и позитивов предполагает также компенсацию их выцветания. Это делается движком saturation (насыщенность цвета). Выставляя насыщенность в ноль, получаем черно-белое





Для иллюстрации — результаты сканирования негативного кадра, снятого в соборе (разумеется, без вспышки) при недостатке освещенности. На первом рисунке его позитивная копия с гаммой 1,0 , а на втором — со значением 3,5. Налицо увеличение числа деталей и более правильная передача тонов.

изображение, а в максимуме — цвета становятся чересчур яркими. Тут тоже без знаний не обойтись. Наименее стойким в пленке является голубой краситель, поэтому старые фотографии и слайды выглядят красноватыми. Пропорционально увеличивая насыщенность всех цветов, мы нарушаем цветовой баланс, для сохранения которого в сканере имеется собственная регулировка. Нажав на кнопку «зонд», можно выбрать в изображении участок, о котором известно, что он не имеет цвета (ахроматичен). Тогда сканер будет подгонять цветовой баланс таким образом, чтобы на экране данный участок тоже получился бесцветным, и, следовательно, цвета будут восстанавливаться пропорционально их выцветанию в пленке.

Следующая задача — не потерять резкость и разрешение при переводе маленького кадра в большое экранное изображение. Сканер позволяет выбрать разрешение от 2 точек/мм (50 dpi) до совершенно нереальных 384 точек/мм (9600 dpi). Понятно, что предельные величины не годятся для сканирования слайдов — про малое разрешение и говорить нечего, а большое, или огромное, требует огромных ресурсов компьютера и времени сканирования — 365 Мбайт на один стандартный кадрик 35-мм пленки (вся площадь сканирования слайд-модуля дает при таком разрешении длину bmp-файла в 4,3 гигабайта — прошу любить и жаловать). В идеале разрешение не должно быть больше зерна фотографической эмульсии цветных пленок, а оно в самых лучших образцах — 70–80 точек/мм (2000 dpi). Практически, за счет рассеянья в объективе фотоаппарата и несовершенства систем наводки на резкость в готовом кадре нет деталей с разрешением лучше, чем 35–40 точек/мм, и, следовательно, достаточно разрешения в 1000 dpi. С недостатком — это 800 dpi, а с запасом — 1200 dpi. Вообще-то, есть подозрение, что оптическое разрешение сканера — 600 dpi, а все остальное — программные «штучки» интерполяции. Но и самого себя не хочется «обкрадывать», поэтому берем — 1200 dpi. Все детали видны, время сканирования — 30 секунд и размер jpg-файла — 250–400 Кбайт, — остаются в разумных пределах. Изображение при этом имеет размер 1800x1200 пикселов. На этом настройка слайд-модуля закончилась и пошла нудная и монотонная работа перевода фотоархива на CD-R для вечного хранения.

Негоже совсем ничего не сказать о планшетной части сканера, хотя эти его функции не слишком оригинальны по сравнению со сканированием слайдов. Для полноты картины придется, тем более что часть архива имела вид черно-белых фотографий полувековой давности. Для них подходит меньшее разрешение — ведь изображение с фотокарточки не требует такого большого увеличения, как 35-мм слайд. Соответственно и гамму нужно уменьшить, т.к. контраст позитивного изображения и так достаточен, за исключением плохих любительских фотографий — в них контраста всегда почему-то не хватает. Пришлось архивировать и некоторые современные цветные фотографии, негативы от которых потерялись. С цветными фотографиями простора для выбора правильного режима намного больше. Первая задача — кадрирование. Наводя «мыльницу» на объект съемки, редко кто думает о композиции кадра. Часто даже не заботятся, что попадет в кадр — лишь бы лицо, достойное увековечивания, целиком уместилось в кадре, а в фотосервисе никто ничего не исправляет — штампуют кадры один в один. При сканировании все можно поправить — «отрезать» лишние детали, скомпоновать кадр повеселее. А подправить экспозицию, контраст, цветовой тон — сам Бог велел. Фотография становится ярче, значительнее, начинает «тянуть» на художественную. И все это довольно быстро, и, главное, можно испробовать множество вариантов, выбрав лучший. Хочется подчеркнуть, что все это можно делать не выходя из панели сканирования TWAIN 5, а не в каком-нибудь «Фотошопе», два из которых тоже придаются к сканеру (Adobe PhotoShop 5.0 + Adobe PhotoShop de Lux 4.0), но в таком раскладе остаются совершенно не у дел, разве что для разворота изображения и ретуши.

Сканер со слайд-модулем должен отличаться от простого сканера на порядок более высокими характеристиками

Один из придаваемых к сканеру CD-ROM торжественно называется «Интерактивное руководство» и представляет собой русскую энциклопедию Epson по работе с изображениями. Здесь можно получить ответ на все вопросы, связанные с цифровой фотографией, сканированием и печатью фотографий. Не забыта и OCR (система распознавания текста), правда, не отечественная FineReader, а заграничный Text Bridge.

Итак, весь комплект сканера Epson Perfection 1240U представляет собой «кентавра», с какой точки зрения на него ни посмотри:

- связывает пленочную и бумажную аналоговую фотографию с цифровой;
- одновременно может работать на просвет и на отражение;
- годится и для PC, и для «Мака»;
- принимает все форматы фотопленок и диапозитивов;
- работает как с негативами, так и со слайдами;
- годится в качестве офисного и домашнего периферийного устройства;
- стоит 180 у.е., что наперед дешевле любого слайд-сканера.

Хоть не берись больше за тестирование продукции Epson Seiko Corporation: что ни возьмешь испытывать, потом хочется купить.

■

ДАЛЕКО-ДАЛЕКО

ОЛЬГА МАКАРОВА

Темный театральный зал. Вспышкой пользоваться нельзя. В руках — цифровая камера Photosmart 912

Спектакль, сцены из которого вы видите перед собой, называется «Далеко-далеко». Соотношение далекого и близкого, бесконечно удаленного и находящегося в непосредственном контакте, красной нитью прошло сквозь всю историю этой фотосъемки.



Далеко-далеко от Москвы до Лиссабона, в котором, собственно, и родилась идея спектакля. Чтобы добраться от моего дома на Симоновском Валу до Пулковской улицы, где расположен театр-студия «Цех», надо пересечь всю Москву. Далеко. И далеко-далеко могла оказаться я сама, если бы чуть позже заметила вылетевшую сразу в третий ряд Ленинградского шоссе «Газель». Контактировать на скорости 80 км в час определенно вредно для здоровья.

Театр-студия «Цех» стал театром только в этом сезоне. Раньше он на самом деле был одним из цехов какого-то секретного завода или института. От старых времен сохранились колючая проволока по периметру территории, прожектора (которые уже никто не включает по вечерам), проходная с суровыми вахтерами, требующими пропуск у каждого входящего. Просто так туда не пройдешь, и потому ведется пофамильный список зрителей. На выходе фамилии вычеркивают.

Когда я рассказала в редакции «Домашнего компьютера» о своем желании сделать фотосъемку спектакля, меня, зная о моей страсти к танцу, спросили: «Это балет?». «Нет, — сказала я, — это современный танец».

Название труппы «По. В. С. Танцы» в иностранных журналах часто переводят как «PO. V. S. Dance». Это неправильно, но разве «Po. B. C. Tantsy» будет лучше? Неизвестно, чего больше в работе этой труппы — танцевального или нового, что не является ни балетом, ни пантомимой, ни пластическим самовыражением... Одним словом, повстанцы.

Сюжета в спектакле «Далеко-далеко» нет. Трюков тоже. Здесь не навязывается некая история, не пропагандируется та или иная идея и не стремятся поразить воображение цирковыми эффектами.

«Далеко-далеко» обращается к чувствам и подсознанию. И он захватывает зрителя и отпускает только в самом конце. Остается неуловимое ощущение, и непонятно, чего же теперь хочется: «цветов и духов, или зарезать кого-нибудь». Спектакль продолжается чуть больше 20 минут. Пять исполнителей переходят от одной сцены к другой: трио девочек сменяется дуэтом мальчиков, он переходит в другой дуэт, и вот все пятеро уходят от зрителя...

В спектакле нет особенных световых эффектов. Задник и пол черные. Два полосато поблескивающих манекена, кувшин и бледный бесформенный сверток на заднем плане. Цветятся-играют костюмы актеров. Желтое платье Лены — она одна одета в женское платье, на двух других танцовщицах костюмы типа «юнисекс». Полупрозрачные блестящие брюки и пиджак... Ленты скотча поверх костюма, которые, содранные, после свернутся пружиной у ног...

Спектакль, как декларируют его создатели, повествует об оболочках. Об их взаимодействии, притяжении и отталкивании, о звуках, которые возникают при столкновении. И звук рвущегося скотча, который наматывает на себя в спектакле Ира, является полноправной музыкальной темой. Здесь возникает отдельная задача — выбрать тот скотч, который не выдерет волосы исполнительницы и при этом будет достаточно



музыкален. Как показывает опыт, это тяжело сочетаемые требования к реквизиту. Чтобы сохранить волосы, Ира заплетает их в косички, и после спектакля, распустив их, становится похожей на ведьму погоды.

Заполнять мыслящую или телесную оболочку может пустота.

> Спектакль продолжается чуть больше 20 минут. После него остается неуловимое ощущение, и непонятно, чего же теперь хочется: «цветов и духов, или зарезать кого-нибудь»

Но свято место пусто не бывает. Тогда из пустоты (которой как таковой нет, потому что она пронизана волнами и частицами) возникает нечто. Это новое состояние продлится совсем недолго, оно породит новые волны, звуки, столкновения с другими состояниями. Пустота порождает состояния неконтролируемо и независимо от человека.

Другое дело — если внутри оболочки кипит страсть. Страсть придает оболочке жизнь, а ее действиям — направление, цель и, что немаловажно, оправдание. Страстная сущность активна. Активна до тех пор, пока страсть не выгорит и не сменится пустотой...

Участвующие в спектакле розовые пакетики — прозрачно читаемые символы оболочек. Если в них вдохнуть жизнь, они начнут танцевать с нами. Подобный образ есть в фильме Сэма Мендеза «Красота по-американски»: «Хочешь, я покажу тебе самое красивое, что есть в моей коллекции? Он (прозрачный наполненный воздухом полиэтиленовый пакет) пятнадцать минут танцевал для меня».

Но возвращаюсь к фотосъемке. Снимать театральные постановки очень трудно — в первую очередь из-за того, что работать приходится в условиях низкой освещенности без вспышки. Повезет, если удастся хорошо сесть и поставить штатив.

Спектакль «Повстанцев» я снимала цифровой камерой Photosmart 912, которая создана совместными усилиями Hewlett-Packard и Asahi Optical. Эту камеру я ждала с момента ее анонса больше года назад. И было чего ждать. Альянс двух консервативных в хорошем смысле этого слова компаний, выпускающих всегда качественный товар (вспомним хотя бы фотокамеру Pentax K-1000, которая продержалась на рынке 25 лет) обещал многое. Продукцию Hewlett-Packard, как правило, отличает очень хорошее программное обеспечение, что немаловажно для фотокамеры. К тому же я много и с удовольствием снимаю зеркальной камерой Pentax, — естественно, мне было интересно поработать цифровым аппаратом знаменитой компании...

По своему дизайну Photosmart 912 напоминает зеркальные камеры Pentax. По возможностям занимает промежуточное положение между «мыльницами» и



профессиональными фотокамерами начального уровня. Т.е. фотоаппарат можно считать цифровым братом камеры Pentax Mz-7.

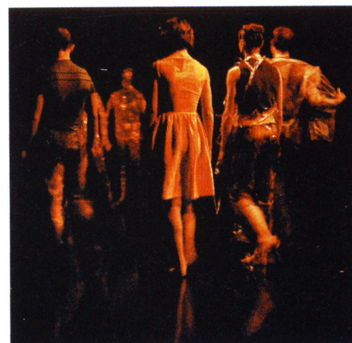
Я купила четыре аккумулятора GP емкостью 1600 мА/ч. На одну съемку, в которой заполняется 32 Мбайт памяти, их хватает с запасом. Правда, для них требуется современное зарядное устройство с возможностью переключения на режим для батарей NiMH.

Скажу честно: Photosmart 912 не предназначена для съемки театральных выступлений. Покажите мне, впрочем, любительскую или даже полупрофессиональную камеру, которая хорошо с этим справляется. Фотографируя камерой Pentax Mz-5N с объективом Pentax f=50/1,7 (т.е. камерой более высокого класса) при чувствительности пленки в 800 единиц, я получаю достаточно большой процент брака. Ничего удивительного — это задача для дорогой специализированной светочувствительной оптики. Но у цифрового фотоаппарата есть свое преимущество — возможность немедленно видеть результат съемки и соответственно корректировать свою работу.

Технические возможности Photosmart 912 позволяют снимать при максимальной диафрагме 2,5 и максимальной чувствительности 400 единиц. По моим кадрам экспонометр замерял выдержку в одну восьмую и одну четвертую долю секунды и более. В такой ситуации можно снимать только моменты «замирания» актеров, да и то если не дрожит рука. Автофокус в сюжетном режиме «ночная съемка» работает очень медленно, и, пока камера наводится, артисты успевают изменить положение и даже уйти из кадра! Прежде чем снимать следующий кадр, приходится ждать, покуда картинка будет переписана на флэш-карту.

Зал в студии был маленький, и я заняла лучшее место — на первом ряду в центре. Я снимала в режиме приоритета выдержки с параметрами одна тридцатая, одна пятнадцатая и одна восьмая секунды, иногда переходя в ручной режим фокусировки (на расстоянии три метра). Я была готова к тому, что прыжок и другое быстрое движение получится размазанным (кстати, при этом иногда возникают очень интересные кадры), а многие фотографии будут недоэкспонированными. Но их можно «вытянуть» на компьютере (хотя в таком случае очень велика зернистость изображения), а очевидно безнадежные сразу же удалить из памяти флэш-карты.

И все-таки снимать можно! Это же не примитивная «мыльница»! Это вполне достойная цифровая камера, у которой автоматические режимы отключаются — и начинается столь милый каждому фотографу и летчику полет в режиме ручного управления.



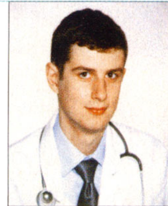


Photosmart 912 — зеркальная цифровая фотокамера со встроенным объективом (f=34–107 мм). ПЗС-матрица 2,24 млн. пикселов (1600x1280), вес — 540 г. Светочувствительность от 25 до 400 ед. ISO. В Photosmart 912 предусмотрено шесть программ съемки: автоматическая, портретная, ландшафтная, спортивная, макро-, и ночная съемка. Существуют также режимы приоритета диафрагмы или выдержки, программный «P» и ручной «M». Конкретные цифры отображаются на мониторе. Затвор позволяет работать с выдержками от 1/1000 с до 4 с в автоматическом режиме. Диапазон диафрагм: от 2,5 (3,9) до 11 (17). Автофокусировка производится по широкой и точечной зоне. В ручном режиме фокусирование осуществляется с помощью жидкокристаллического дисплея по 10 фиксированным расстояниям: 0,1, 0,2, 0,3, 0,5, 0,7, 1, 1,5, 3, 10 м и на бесконечности. Имеется возможность ручной коррекции экспозиции в ±1,5 значения диафрагмы с шагом 0,5, есть возможности блокирования экспозиции и автофокуса. Режимы съемки: покадровая, непрерывная (не обольщайтесь термином «непрерывная» — на кадр уйдет более секунды) и цейтраферная (когда требуется отснять медленный процесс). Для съемки автопортрета имеются автоспуск и устройство дистанционного управления.

Встроенная вспышка (ведущее число 10 для 100 ед. ISO) предусматривает все традиционные функции: подавление эффекта «красных глаз», автоматический режим, принудительное включение. Имеется «горячий башмак» для подключения внешней вспышки.

Подключение к компьютеру через USB-порт. Есть также возможность подключать камеру к телевизору системы PAL/NTSC. Цена: $820.

ЗАМЗАВКАФТЯФ



Артем Долецкий — врач Московской медицинской академии им. И.М. Сеченова. На страницах «ДК» он готов ответить на ваши вопросы, относящиеся к теме «компьютер и здоровье». Адрес д-ра Артема: **artdoletsky@mail.ru**

Артем, расскажите, пожалуйста, об электромагнитных полях и излучениях, которые подстерегают пользователя компьютера.

С уважением,
Николай, Москва

Извините, но не расскажу! Ну подумайте сами, сколько можно? Весь апрель, например, — месяц, когда хорошим людям полагается шутить и вероломно обманывать аудиторию — я усердно консультировал читателей «ДК», отвечая на вопросы. Я пояснял уважаемым читателям, как плохо работать на компьютере целыми днями и забывать о семье и детях. Апрель прошел, люди отсмеялись, снова стали серьезными... и пришла моя очередь смеяться. Теперь, в майском номере «ДК», я позволю себе немного «отдохнуть» от проблем здоровья!

Стресс, интернет-зависимость, игромания... об этих и других недугах я уже рассказывал. Боюсь, что постоянные разговоры о болезнях могут насторожить читателя: компьютер в таких разговорах предстает просто-таки вредоносным серым ящиком, к которому как ни подходи, а что-нибудь да подцепишь: не стресс, так резь в глазах, не резь в глазах, так тяжелую форму игромании... Подобные разговоры кого хочешь настроят на мрачный лад! И как-то ускользает, что компьютер ведь может служить еще и источником радости, веселья и положительных эмоций!

Предлагаю несколько способов добывания этих самых положительных эмоций.

Способ первый, требующий значительного упорства, труда, бессонных ночей и крепкого здоровья. Заработайте много денег при помощи компьютера! Не важно чем вы будете заниматься: играть на электронной бирже, печатать свои романы, конструировать сайты, разрабатывать архитектурные проекты или разорять «баннерные» компании, вроде Spedia. Все в ваших руках! Тогда вы поймете, что компьютер дарит вам самые настоящие положительные эмоции вместе с материальным достоянием. Наверное, не так уж и ужасно быть Биллом Гейтсом...

Способ второй, также требующий значительного упорства, труда, бессонных ночей и крепкого здоровья. Играйте в компьютерные игры! Никому не мешает хорошая разрядка после стресса, полученного на работе, или опостылевшей учебы. Ведь хронический стресс зачастую служит не только причиной нервных расстройств, депрессии и психозов, но и язвы желудка и артериальной гипертонии. Лучше уж уничтожить десятка два монстров, разбить армию врага или, в худшем случае, мастерски разбомбить мирно спящую деревеньку в другой галактике, чем свалиться с обострением язвы в больницу. С уверенностью скажу, что такая разрядка получше, чем ежедневный прием определенного количества спиртного или выкуривание двух пачек сигарет, которые, как известно, убивают лошадь, а хомячка и подавно разрывают.

Если кровожадность не ваша стихия, то снимайте стресс добрыми делами: организуйте транспортное сообщение в очередном клоне Railroad Tycoon, постарайтесь выиграть чемпионат мира по футболу или разложите хороший пасьянс. Не стану утверждать, что это полезнее, чем поход в бассейн или на стадион, но, во всяком случае, травмобезопаснее. Если все цивилизованное человечество делает это, то почему бы и нет?

Способ третий, иногда не требующий значительного упорства и труда. Выйдите в Интернет, ведь там хорошо! Большие развлекательные порталы, пожалуй, начинают надоедать, расплодилось их предостаточно, а содержание практически одно и то же, да и обилие рекламных баннеров удручает. Но как же нам без смеха, ведь смех — это основа положительных эмоций. Зайдите на привычный и любимый **www.anekdot.ru** и проведите там полчаса: терапевтический эффект я вам гарантирую! Море удовольствия доставляет и познавательный сайт **www.sokr.ru**, разработанный Артемием Лебедевым. Там представлено более 50 тысяч сокращений русского языка. Послав запрос, вы легко узнаете, что СПАМ — это сборный пункт аварийных машин (воен.), а ГИФ — это Государственный научно-исследовательский институт физиотерапии, замзавкафтяф — это заместитель заведующего кафедрой теоретической ядерной физики (в МИФИ), а Всероссийский научно-исследовательский геологический институт имени А.П. Карпинского в сокращенном варианте звучит не иначе, как ВСЕГЕИ, даже имеется ссылка на сайт этого института. Самая длинная аббревиатура — Росглавстанкоинструментснабсбыт. Попробуйте сами разобраться, что под ней скрывается!

А общение в Сети? Так приятно получить по «аське» сообщение от старого школьного приятеля, которому некогда позвонить уже полгода, или обсудить поход в кино, не отрываясь от просмотра страниц Всемирной паутины. К тому же эпистолярный жанр электронного общения обычно располагает к шуткам и развивает чувство юмора.

Способ четвертый, требующий небольшого напряжения и особенно милый. Давно известно, что приятнее всего смотреть на три вещи: огонь, воду и на то, как кто-то работает. У вас есть хороший шанс разнообразить свои впечатления от последнего занятия. Вспомните старые добрые компьютерные розыгрыши и шутки. Потрясающего эффекта удается добиться, поменяв буквы на клавиатуре. Удивлению набирающего текст гарантированно не будет предела. Еще один замечательный способ повеселить себя и окружающих: в MS Word во вкладке «Автозамена» добавьте замену, например, «и» на «или», «над» на «под» и так далее. Проверьте стойкость ваших коллег, узнайте, кто способен продержаться больше десяти минут! Ну и не мне вам рассказывать про прилепленную возле кнопки Reset бумажку с надписью «ANY KEY».

И еще один способ. Может быть, ваш домашний компьютер заслуживает более импозантного внешнего вида? Не каждому нравится быть серым ящиком. Почему бы не добавить немного цвета? Компьютер под гжель или в цветочках от Kenzo или Gucci — тоже неплохой вариант.

И последний, достаточно хороший способ, не требующий бессонных ночей и финансовых вложений. Не подходите к компьютеру день-два или даже три, в зависимости от имеющейся силы воли. Зато следующее включение любимца в сеть доставит огромное удовольствие и всколыхнет бурю положительных эмоций!



Д-р Хелп рекомендует



Вопросы д-ру Хелпу посылайте по адресу drhelp@homepc.ru

У меня после установки новой звуковой карты пропали всякие настройки, связанные со звуком, и вообще заработала она плоховато. Поскольку оказалось, что драйвер к ней был приложен старый, я скачал и попытался поставить новый, но обновление не получалось, а при попыке удалить устройство из системы и заново его «распознать» Windows, не советуясь, ставила старый драйвер.

Ситуация не такая уж экзотическая, как кажется. Например, для USB-устройства Windows просто обязана уметь находить и ставить драйвер, который был установлен при первом его подключении. Тогда только и работает знаменитая возможность «подтыкать» USB-аппарат к компьютеру и сразу же пускать его в работу, даже не перезагрузившись. В этом же направлении развивается и остальное железо (хотя, разумеется, ставить в PCI-слот новую плату надо по-прежнему на выключенном компьютере;).

На всякий случай, стандартная процедура, именуемая «переустановкой драйверов», такая:

- качаем файл с драйвером (с сайта производителя, сайта отечественного «фэн-клуба», как правило, его название совпадает с названием официального сайта и только оканчивается на **ru** вместо **com** или **com.tw**, или с профильных «железных» сайтов, например, для мультимедиа: **www.3dnews.ru**, **www. reactor-critical.ru**);
- если это самораспаковывающийся архив, просто запускаем его, иначе прибегаем к услугам внешнего архиватора (типа WinZip, WinRar и т.п.). В результате получаем папку на диске с кучей файлов — это и есть драйвер;
- находим среди этих файлов исполняемый с именем Setup или Install, запускаем его;
- если таких файлов нет, идем в раздел **Система** и в **Свойствах** починяемого компонента в закладке **Драйвер** жмем **Переустановить**. Остается только указать путь к папке с распакованным драйвером. Далее все происходит автоматически.

Извиняюсь за подробное описание таких само собой разумеющихся операций, просто выполняю просьбу, встретившуюся в одном письме, печатать время от времени пошаговые инструкции для распространенных действий.

Если же цивилизованный метод не сработал, тогда нужно самостоятельно удалить устройство из **Системы**, найти и удалить в каталоге C:\Windows\System\Inf файл с расширением inf, содержащий сведения о драйвере. Именно из него Windows и узнавала, что драйвер уже устанавливался и не требовала у вас дистрибутива. Если файл не удается выявить по имени, придется пересмотреть их содержимое — файлы текстовые и внутри обязательно содержат полное имя устройства (отсюда напрашивается решение натравить на них стандартный **Поиск** из Windows). Inf-файлы не относятся к жизненно важным, но все-таки для подстраховки имеет смысл их сохранить где-нибудь перед удалением. Также полезно запустить C:\Windows\Regedit.exe (редактор реестра) и с помощью F3 отыскать и удалить все упоминания устройства. Теперь, перезапустившись, можно рассчитывать на автоматическое определение, а предложив корректный драйвер, — и на бесперебойную работу звуковой карты.



У меня есть старый 486-й компьютер и я приспособил его для набора текста в Microsoft Works под Windows 95. Все бы хорошо, но есть у этого компьютера COM-порт, через который отлично работает мышь и никак — модем, то есть он соединяется, но ни одного письма, к примеру, так и не удалось отправить.



Очевидно, COM-порт в вашем компьютере изготовлен еще в те времена, когда модем, работающий со скоростью 2400 бит/с,

считался обычным делом. Особенно это вероятно, если внутри компьютера порты соединяются не с материнской платой, а с отдельной картой (называемой мультиплатой), вставленной в ISA-слот. Проверить точнее можно с помощью любого системного теста, хотя бы входящей в состав Windows утилитой MSD. Ее надо запустить в DOS-окошке, и в меню COM Ports обратить внимание на строку UART Chip Used, значения в ней должны начинаться с числа 16550. Если только один из портов имеет быстродействующие UART-чипы, надо переключить модем на него (даже если придется искать переходник с 9 на 25 контактов — COM-порты в старых системах часто были 25-контактными).

Если же ни одного приличного порта нет, то остается только зайти в раздел **Система**, найти там последовательный порт COM1 (COM2) и в закладке **Параметры порта** установить 9600 бит/с — предельную скорость для старых портов. Эту же скорость надо установить в свойствах модема. Интересно, что сама скорость соединения по-прежнему будет определяться состоянием линии и вполне может установиться выше «портового» ограничения, тогда связь будет приостанавливаться то и дело, ожидая пока прокачаются уже полученные данные. Но работать все будет без ошибок, хоть и медленно. А получить нормальную связь на старом компьютере можно с помощью внутреннего модема (они не зависят от скоростных качеств внешних портов), какого-нибудь старенького — для ISA-порта, которых в вашей системе избыток, а в новых компьютерах, напротив, серьезный дефицит. Так что владелец такого модема будет только рад пристроить его в хорошие руки.

? Вот такое необъяснимое явление: я сменил корпус на хороший дорогой Middle-Tower, переставил не без труда в него все компоненты. Все работает хорошо, вот только разгон процессора (Celeron) больше 95 x 8,5 = 808 МГц не удается, раньше отлично держалось 100 x 8,5 = 850. Вентиляция отличная.

! Скорее всего вместе с корпусом вы автоматически сменили и блок питания. А один из фирменных приемов разгонщиков, как известно, увеличение напряжения, подаваемого на ядро процес-

сора и цепи ввода-вывода. Блок питания совсем не такой прецизионный продукт, как можно подумать, например, в 5-вольтовой цепи реальное напряжение может быть от 4,8 до 5,2 В, и компьютер по-прежнему будет работать как ни в чем не бывало. Напряжение ко всему еще и не остается постоянным в течение сеанса, например, дешевые тайваньские (китайские) блоки с гордой надписью 235 Вт в реальных испытаниях способны выдать от силы 180 Вт и, как только нагрузка приближается к этому максимуму, начинают занижать выходное напряжение на особо загруженных цепях на 10 и больше процентов. И 180 Вт кажутся на первый взгляд избыточными для современной электроники, но материнские платы, особенно под процессоры AMD, пиковые нагрузки создают немаленькие. Да и перегрузка по одной из цепей (той же 5-вольтовой) возникает гораздо быстрее, чем общая перегрузка блока питания. Кстати, теперь практически каждая материнская плата содержит мониторинг напряжений, и узнать о текущих значениях можно в BIOS Setup или даже из Windows. Возможно, предыдущий блок поддерживал более высокие (завышенные) значения, чем новый и наверняка проблему можно решить перестановкой старого блока в новый корпус. Но проще почитать инструкцию к материнской плате и найти способ повысить напряжение с помощью встроенных в нее стабилизаторов.

Упреждая справедливые замечания, что напряжение на процессоре формируется материнской платой и от блока питания не зависит, хочу отметить два момента: во-первых, от «блочного» питания сильно зависит сама материнская плата и ее компоненты, а следовательно, частоты, на которых они могут работать, и во-вторых, преобразователи на платах часто ставятся «туповатые», практически линейно зависящие от входного напряжения. Я, например, имел возможность наблюдать, как одна и та же (дешевая) материнская плата, в зависимости от того, к какому блоку ее подключали, выдавала на процессор вместо номинальных 1,6 В (потребляемых Duron'ом): 1,58, 1,65 и 1,71! Стоит ли тут мудрить с зарисовыванием мостиков при разгоне, когда есть такой выбор бракованных блоков питания;)





Когда я качаю MP3-файлы с музыкой из Интернета, иногда есть возможность перед этим прослушать короткий фрагмент, а иногда — нет. И бывает очень неудобно качать большой файл, часто с медленного сервера (то есть в несколько приемов GoZilla'ой), и выяснить, что скачано вовсе не то, что нужно. Можно ли это просто решить?



В глобальном смысле все такие проблемы (когда не хватает каких-либо функций в имеющихся программах) можно решать двумя способами. Можно найти альтернативный софт, в вашем случае — плейер, который перехватывал бы на себя поток с MP3-данными, качаемыми в данный момент, и с той или иной частотой «заиканий», зависящей от того, насколько быстра у вас связь, воспроизводил бы его. Удовольствия от прослушивания не будет никакого, но узнать, то ли вы качаете или ошиблись с названием, удастся наверняка. Не уверен, что такая программа есть, но поискать ее на сайтах с бесплатным софтом имеет смысл.

Мне же интереснее другой вариант, он состоит в том, чтобы заставить имеющиеся программы сделать то, что нам требуется. А в случае с MP3 все просто, этот формат (как и большинство аудиоформатов) некритичен к целостности файла. Иными словами, даже если вы скачали половину файла или какой-либо кусочек, его можно проиграть в любом плейере, и звучать он будет как ни в чем не бывало. Использовать это можно так — начав закачку, найдите временный файл (расширения .part, .nvp), создаваемый «качалкой» на диске (GoZilla по умолчанию пишет их туда же, куда вы велели сохранить скачанные файлы), щелкните по нему дважды и определите в качестве открывающей программы WinAmp или иной другой плейер. Все! Музыка будет, за исключением случая, когда файл еще слишком мал, или расширение этого файла уже привязано к какому-нибудь другому приложению (тогда можно или переопределить его, или скопировать сам файл и поменять расширение на .mp3).

С ПОДЛИННЫМ ВЕРНО



Владимир Свиридов – профессор физики Воронежского педагогического университета. Владелец многократно модернизированных компьютеров Хома и Бука, эпос из жизни которых знаком нашим читателям. Профессор пишет в основном по ночам на кухне, чем и объясняется название его личной рубрики. Его адрес: **selim@freemail.ru**

Недавно мы с сыном на паях поставили Хоме новую видеокарточку. GeForce DDR, 32 Мбайт. Отнюдь не самый последний писк, но все-таки настоящий графический процессор. Первое время чадо было в полном восторге: все игрушки запускались, все разрешения экрана в них работали, все тестирующие программы соглашались тестировать нашу видеоподсистему (раньше многие из них просто не запускались или мгновенно вешали Хому) и показывали результаты в разы лучше, чем со старой карточкой. То и дело меня приглашали к дисплею и показывали, как теперь всё замечательно и достоверно выглядит и в старом добром «Кваке», и в «Анрыл», и бог знает еще в каких стрелялках. Ну как на самом деле!

Через некоторое время наступило отрезвление. Как-то, задумчиво наблюдая за полетами светлячков в листве нарисованного дерева, чадо вздохнуло и произнесло:

— Да... Хорошая картинка, а все равно ненастоящее.

По-моему, при этом отчасти имелся в виду тонкий намек, что если мы заменим свой нынешний простой GeForce на GeForce 3, то вот тогда-то дерево будет практически настоящим.

«Мне ваши беспочвенные намеки странны», — с негодованием подумал я. Да и не спасет нас GeForce 3, так же как и GeForce 7. Как там у Ильфа в записных книжках? «В фантастических романах главное — это было радио. При нем ожидалось счастье человечества. Вот радио есть, а счастья нет».

С каким упоением описывали — и описывают — изготовление фильмов с применением суперсовременных компьютерных технологий! Столько-то графических рабочих станций двадцать четыре часа в сутки триста шестьдесят пять дней в году, раскалившись от перегрузки, занимались построением проволочных каркасов, натягиванием на них текстур, рендерингом сцен с учетом источников освещения, тумана, отражений в зеркальных поверхностях — гладких и рябых... А результат? Не заметить, что это все **рисованное** можно только если режиссер — мастер своего дела. Мастер отводить глаза, выстраивая сцены так, чтобы у зрителя не было возможности — физической или психологической — задержать свой взгляд на чем-нибудь **ненатуральном**. Кстати, слышали о последней сенсации в анимации — о мультике «Курятник»? Гремит, однако. А что самое сенсационное в нем, слышали? А то, что он сделан, в основном, ручками. Вот этими самыми, слегка волосатыми — привет от предков-питекантропов. Компьютеры использовались лишь как вспомогательное средство. И снова ахнула общественность...

Хотя чего тут ахать? Воспринимать кукольный мир «Кваки» как реальный заставляет лишь великая сила искусства. Но и она не беспредельна. Сидели недавно на телевидении модный писатель Б. Акунин с хорошим режиссером Александром Адабашьяном и рассказывали о том, как они собираются снимать сериал о похождениях сыщика Эраста Фандорина. От широты чувств ведущий передачи предложил зрителям звонить и предлагать свои кандидатуры исполнителей главной роли. Первая позвонившая дама предложила Владимира Меньшова. Адабашьян, тщательно выбирая слова, согласился, что Меньшов — замечательный актер, но напомнил, что г-н Фандорин — человек очень молодой: когда вся история начинается, ему хорошо если есть двадцать лет. Так что налицо некоторые объективные препятствия... Тогда вторая зрительница предложила Харатьяна. Режиссеру, выбор слов у которого заметно сузился, пришлось-таки объяснять открытым текстом, что кино — это не опера, где Джульетту может играть («петь»!) матрона пенсионного возраста, лишь бы голос был хороший. Кино — искусство реалистическое.

Ну а всё же, всё же... Пусть сейчас мощности компьютеров и способностей графических чипов не хватает, чтобы создать нарисованное, но реалистичное изображение. А в будущем?

Я думаю, что и в будущем это вряд ли удастся. И все дело в бесконечной сложности нашего мира, которая проявляется в самых мелких и незначительных, казалось бы, деталях. А для компьютера, каким бы мощным он ни был, некоторые задачи все равно будут оставаться слишком сложными.

Проще всего тут сослаться на примеры из криптографии. Чтобы надежно зашифровать секретное послание, требуется «ключ» — некоторая произвольная последовательность нулей и единиц. Не угадаешь ключ — не сможешь прочесть послание. Так вот, чтобы современные суперкомпьютеры не смогли подобрать ключ методом простого перебора (а более эффективного метода, как верят криптографы, — и пока что оказываются правы — не существует) за разумное время, достаточно, чтобы ключ имел длину порядка 1000 бит. Всего тысяча нулей и единиц... И никакой закон Мура[1] не поможет: если скорость работы компьютеров возрастет вдвое, достаточно добавить всего один бит, чтобы свести все усилия по усовершенствованию «железа» к нулю. Такая вот сказка тысячи и одного бита.

Ну а теперь скажите мне, кто-нибудь всерьез полагает, что реалистическое описание фрагмента поверхности камня, обросшего мхом, или походки человека — не человека вообще, а данного человека, единственного, любимого и неповторимого, — уложится менее чем в тысячу бит? Если же вы согласны, что не уложится ни в килобит, ни даже, пожалуй, в мегабит, то придется согласиться со мной и в том, что **реалистически**, неотличимо для глаза, воспроизвести их в виртуальном мире не удастся. Похоже — может быть; подобно — охотно верю; но вот точно и без видимых внимательному глазу подлогов — это вряд ли.

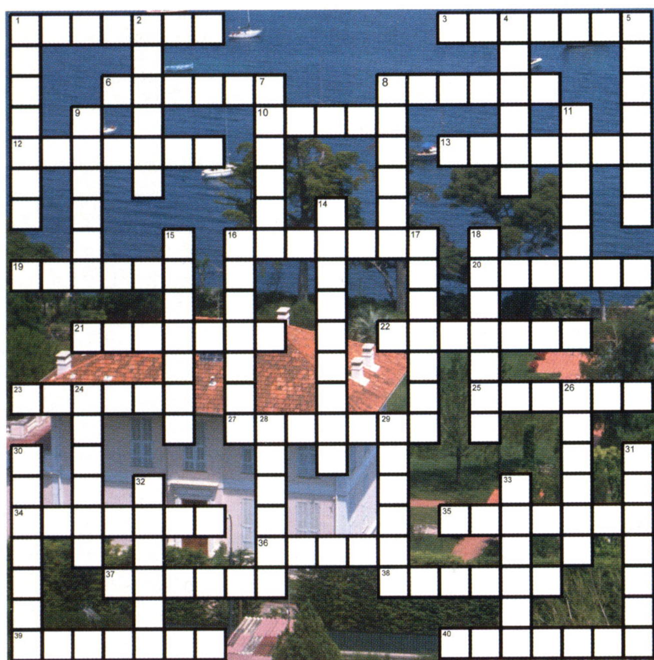
Откуда же у окружающих нас реальных вещей такая сложность, что они не поддаются виртуализации? А у них долгая история.

Вещи в виртуальном мире — это однодневки. Они **должны** быть такими, чтобы их можно было создать за долю секунды. Вещи реальные возникают долго, сложно и трудно, и каждое событие их жизни оставляет на них след. Пусть он не бросается в глаза, подобно рекламной вывеске, но «аромат древности» — не просто красивая метафора. Я полагаю, что это следствие бессознательного, сублиминального восприятия отметин времени, которые не могут быть воспроизведены иначе как повторением истории. Помните присказку об английском газоне, который очень просто сделать — лишь подстригайте и поливайте его регулярно в течение трехсот лет?

И еще одна особенность реальных вещей, которую очень трудно имитировать. Они **укоренены** в мире, связаны бесчисленным множеством нитей с другими вещами и событиями. Вы можете купить титул графа Винчестера, и все необходимые бумаги вам нарисуют очень красиво, и даже искусственно состарят бумагу. Но и после этого у вас не появится фамильного винчестерского носа. Поддельная картина или динозавр могут быть очень похожи на настоящие, но в конце концов их вычисляют — по отсутствию или несогласованности между собой отметин времени. Из всех золотых табакерок только на той, которой убили Павла I, есть вмятина, которая могла возникнуть от удара по черепу. И если потревожить прах российского императора, то мы должны найти след определенной формы с микрочастицами золота в нем.

Конечно, все сказанное верно при условии, что реальный мир существует.

[1] Закон Мура в вольном изложении гласит, что быстродействие компьютеров удваивается каждые полтора года.



ПО ГОРИЗОНТАЛИ



1. Один из крупнейших в мире художественных и культурно-исторических музеев.

Условные обозначения

Статус	Описание
New!	Новый продукт
Hit	Хитовый продукт
Price +	Произошло повышение цены
Price -	Произошло снижение цены
!!!	Обратите внимание!

3. Способ представления данных.

6. Язык, ориентированный на обучение основам программирования.



8. Французский инженер, создатель многих мостов и стальных конструкций.

10. Язык программирования, разработанный в 1958–60 годах.

12. Порядок в следовании кого-либо или чего-либо.

13. Язык программирования, применяемый для описания алгоритма решения научно-технических задач.

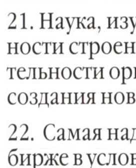
16. Область на северо-западе Италии.



19. Командная спортивная игра.



20. Австралийское млекопитающее подкласса клоачных.



21. Наука, изучающая особенности строения и жизнедеятельности организмов для создания новых приборов.

22. Самая надежная сделка на бирже в условиях инфляции.



23. Центральный орган кровеносной системы животных и человека.



25. В греческой мифологии дочь финикийского царя Агенора, похищенная Зевсом.



27. Гусарский мундир.



34. Птица.

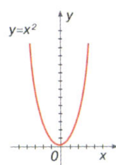
35. Объединенные для совместной работы несколько одинаковых приборов.



36. Сочный плод.



37. Вместилище для хранения и предохранения чего-либо.



38. Наглядное изображение зависимости одной величины от другой.

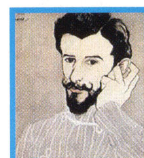
39. Устройство для присоединения электроприборов к сети.

40. Замкнутая магнитная ловушка, предназначенная для создания и удержания высокотемпературной плазмы.

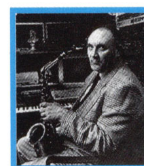
ПО ВЕРТИКАЛИ

1. Вывоз товаров или капиталов за границу.

2. Наставник спортсменов.



4. Балет французского композитора.



5. Рок-группа, созданная этим музыкантом.



7. Один или несколько изолированных проводников, заключенных в защитную оболочку.

8. Подвижная часть крыла самолета.

9. В греческой мифологии бог огня, покровитель кузнечного ремесла.

11. Датский физик, открывший магнитное действие электрического тока.

14. Прибор для широкополосного усиления сверхвысокочастотных колебаний.



15. Устройство для ввода графической информации в компьютер.



16. Один из основателей компании.



17. Вид разъема для бытовой и компьютерной техники.



18. Тип кузова автомобиля.

24. Логическая или физическая часть вычислительной системы, которая может быть выделена процессу.

26. Ненасытный человек.



28 Часть оптического прибора.

29. Крупный заголовок в газете.

30. Специалист с высшим техническим образованием.

31. Полоска ткани на спинке одежды.



32. Римский император, внучатый племянник Цезаря.

33. Статья из журнала, сборника в виде отдельной брошюры.

ОТВЕТЫ НА КРОССВОРД

опубликованный в апрельском номере журнала

ПО ГОРИЗОНТАЛИ: 4. Аккумулятор. 7. Ваттметр. 8. Оболочка. 9. Архив. 14. Фортепиано. 15. Информация. 16. «Таганская». 19. Филидор. 20. «Молоток». 21. Ассемблер. 26. Топонимика. 27. Костомаров. 28. Атлас. 29. «Макинтош». 30. Киловатт. 31. Электроника.

ПО ВЕРТИКАЛИ: 1. Аксельбант. 2. Тутанхамон. 3. Топография. 5. Кассета. 6. «Акробат». 10. Тотализатор. 11. Спелеология. 12. Грузооборот. 13. Диапроектор. 17. Гумус. 18. Кизил. 21. Аристотель. 22. Макулатура. 23. Республика. 24. Попугай. 25. Частота.

Все любят истории с хорошим концом. К сожалению, действительность сурова, и станцию «Мир» все–таки утопили. Зато в сказке Илья Муромец легко побеждает устаревшую версию Змея Горыныча, а юзеры ездят на «Мерседесах» в представительство Microsoft и покупают там Windows. Желаем вам всегда удачно морочить голову своей дражайшей половине и грозному шефу, не забывать паролей и, воспользовавшись наступлением теплых дней, поскорей научиться плавать. Тогда на вопрос: «Как жизнь?» — вы всегда сможете ответить: «100%!».

* * *

Малыш ложится спать и просит отца-программиста:

— Папа, расскажи страшную сказку, но с хорошим концом.

— Ну вот, сынок, один богатый ламер решил купить крутой компьютер и сам поставить Виндозу. Пошел в фирму, выложил бабки, взял самую лучшую машину...

— С Pentium-III 600 и сказевой платой?

— Да, сынок, и с винтом на 20 гиг, монитор взял 24-дюймовый, модем на 112 кило, видеокарту с ТВ-тюнером, звуковуху — все крутое.

— Сидюк не забыл?

— Ну что ты, сынок. Тоже взял сказевый. Потом поехал...

— На «мерсе»?

— Да, малыш. Все погрузил, поехал в представительство Микрософта и КУПИЛ Виндозу...

— КУПИЛ?

— Купил, сынок, — в сказках это бывает. Приехал он домой, включил компьютер...

— И он сгорел?

— Нет, сынок, ЕЩЕ СТРАШНЕЕ. Он ведь и упсу купил, сгореть у него ничего не могло. Взял он загрузочную дискету, пошел в биос, включил загрузку с дискеты, загрузился, запустил FDISK, сделал разделы на винте, вышел, отформатировал разделы...

— И забыл дать SYS на C:?

— Нет, сынок, ЕЩЕ СТРАШНЕЕ! Он FORMAT C: /S написал — это он знал. И вот вынимает он дискету, нажимает RESET, и ТУТ НА ЭКРАНЕ, КРУПНЫМИ БУКВАМИ — В РЕЖИМЕ 320 НА 200 — ЗАГОРАЕТСЯ НАДПИСЬ: ROM BASIC NOT FOUND, SYSTEM HALTED!

— Ой, папа, больше не надо страшного, давай хорошее!

— Звонит этот ламер мне, чтоб я приехал и ROM BASIC привез, плачет...

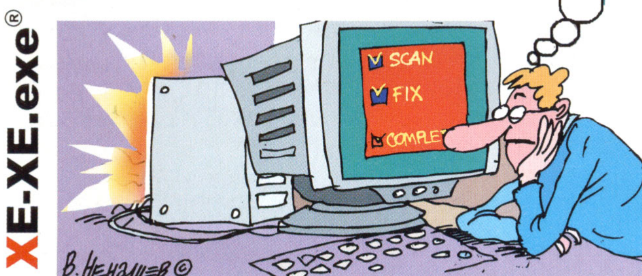
— Он за тобой «мерс» с шофером послал?

— Сам за мной приехал. Загрузился я снова с дискеты, пошел в FDISK и пометил первый раздел как активный. После этого ДОС с винта загрузился, а дальше ты все уже сам знаешь. А теперь засыпай — баюшки-баю!

Е. Миронов, Москва



XE-XE.exe®



* * *

Если бы на станции «Мир» стояли Винды, она бы еще висела и висела...

* * *

Тонет в море программист:

— F1! F1!! F1!!! — о, блин... HELP! HELP!! HELP!!!

* * *

— Алло, техотдел?! Я пароль набираю — а меня не пускают!

— Значит, правильно набирать надо.

— Я правильно набираю! Пять звездочек!

В.А. Кислицына, Саяногорск

* * *

Пятница. 17.50. Рабочее место программиста. На столе стоит открытая бутылка пива. Программист сидит зажмурясь и медленно поводит носом... Вдруг входит Президент Фирмы... И с большим удивлением спрашивает:

— А что здесь происходит???

Невозмутимый программист отвечает, открыв глаза:

— Я тут... понимаете ли... изучаю поведение пузырьков газа в толстых слоях пива при помощи Байесова правила Корреляционного приема Париорной неопределенности.

Президент:

— А-аа-а! Ну ладно.

И УХОДИТ!

А. Горшков, Хабаровск

* * *

Нажмите сейчас сочетание клавиш Ctrl-Alt-Del для запуска теста на интеллектуальное развитие.

* * *

Нажмите любую клавишу... нет, нет, нет, только не эту!

* * *

Нажмите какую-нибудь клавишу для продолжения или любую другую клавишу для выхода.

* * *

Для продолжения введите любое 11-значное простое число.

* * *

Windows loading... come back tomorrow...

* * *

(c) 1981–1900 Microsoft Corporation. All bugs reserved.

Driver

